

Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des Jahres 1992 gewählt von den Lesern der DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit? Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



Deutschland: CPS Computer Distribution GmbH Am Neasnarkt 30 2000 Hamburg 70 Telefon: U-0-656 99 8-0 Telefax: 040-656 79 69 Osterreich: Herbst Elektronik GmbH Untern Domenstreile 31 1020 Wien Telefon: 222-267 56 90 Telefon: 222-267 569 15 Schweiz: Wyrsch Trading AG Grossmatte 30 6014 Littau/Luzern Telefon: 041-57 49 57 Telefax: 041-57 30 85 Schweiz: Wyrsch Trading SA 198, route de Veyrier 1234 Vessy Telefon: 022-784 33 83 Telefon: 022-784 28 66

Adventure-Spaß der Oberklasse; Indiana Jones 4 ist das bislang beste Lucasfilm-Adventure

tern

Frühlingsgefühle

Während wir allesamt noch auf den Sommer warten, zaubern zumindest einige Softwareproduzenten Sonnensmellen auf unsere Gesichter. In dieser Ausgabe können wir Euch Higblights präsentieren, die für jeden Geschmack die richtige Gewürzmschung bereithalten. So dürfen sich Rollenspieler mit Utlima Underwords auf ein spektakuläres 3-D-Dungeon-Drama gefaßt machen, das in der endgültigen Version deutlich mehr hermacht, als noch vor ein paar Wochen abzusehen war. Fliegerasse laben sich entweder am simulationsgestählten Red-Baron-Nachfolger Aces of the Pacific oder geben sich mit Oceans Epic etwas action-

lastiger. Schließlich hält Lucasfilm mit dem grandiosen Indiana Jones 4 ein Gourmetmenü für alle Spieler bereit. Ganz zu schweigen von Parasol Stars und Desert Strike

z zu schweigen von *Parasol Stars* und *Desert Strike*— erstklassige Programme haben zur Zeit Hochkonjunktur.

Im Aufwind befinden sich auch PCs. Das haben wir nicht zuletzt an der gigantischen Resonanz auf unseren T-Bird-Wettbewerb in der vorletzten Ausgabe gemerkt. Ein ganz Schlauer hat uns doch glatt 100 Postkarten auf einmal geschickt — das fiel sogar dem total überladenen Postboten auf.

Wer bei diesem Wettbewerb außen vor

Dleibt, der muß nicht verzagen. In unserem POWER-PLAY-PC-Sonderheit, das am 27. Mai an den Kiosk kommt, gibt's noch einmal einen komplett ausgestatteten T-Bird-25-MHz-PC zu gewinnen. Dies ist allerdings nicht der einzige Grund, sich unser PC-Special zu kaufen. Neben ausführlichen Tests & Tips und den bewährten Referenzkarten findet Ihr auf der beilliegenden Diskette den kompletten Denkspielhit Atomino — dasselbe Topprogramm, für das Ihr nach vor kurzem 80 Mark im Laden ausgeben mußtet.

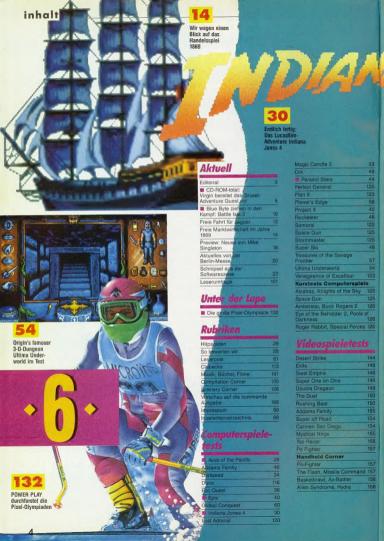


Das PC-Sonderheft tummelt sich ab dem 27. Mai am Klosk

Last Minule: Volker und Martin waren auf der Landonmesse. Alles über die ETCS-Show findet ihr im "Extrablatt", das dieser Ausgabe beillegt

Einen Monat mit 100 Prozent Spielspaß wünscht Euch das

Power-Play-Team





Powertips

Computerspieletips

Airbus A 320 73
Alien Breed 75
Black Gold 70
Clwifization 82
Conan the Cimmerian 70
Dynablaster 88
EcoQuest Cetus 80
Formula One Grand Prix 75
Gubship 2000 74
L'Empereur 79
Mercenary III 84
Might & Magic III 73
Monkey Island II 70
Moonstone 70
Pegasus 73
Rodland 75
Secret Weapons of the
Luftwaffe 70

Titus the Fox
Uncharted Waters
Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Curse of the Azure Bonds, Legend of Faerghall, Black Crypt, Life and Death, Die Antwort zu Tunnels & Trolls, Might & Magie III, Planetfall, Die Antwort zu Lau Ninja III, Chuck Rock, First Samurai, Elvira II, Heimdall

Ninja III, Chuck Rock, First Samurai, Elvira II, Heimdali 89 Videospieletips El Viento 96 Grantino 3

El Viento 96
Gradius 3 94
Frince of Persia 94
Sol Deace 96
Startlight 94
Super Adventure Island 96
Super Cantra 90
Super Fantasy Zone 94

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier 38

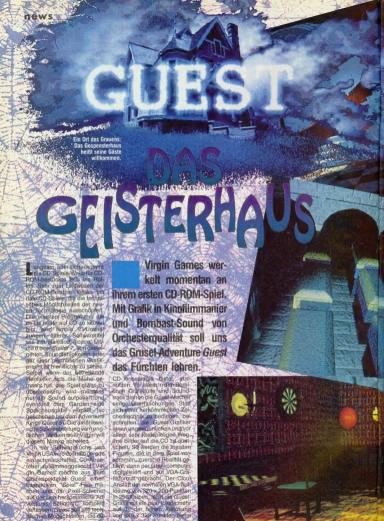
Mit Aces of the Pacific ab in die Lüfte





10

Blue Byte pirscht sich an Battle (sle 2 heran



vog 640 x 320 Punkten bietet

das Adventure ebenfalls 256 Farben gleichzeitig. Leider be notigen diese Mammutbilder ausgiebig Platz. Alleine die einzelnen Grafikdaten von Guest würden auf einer normaen Festplatte das letzte Byte an Speicherplatz beanspruchen - destralb wird's auch nur die CD-Version von Guest geben. Lauf Programmierern sind erst gar keine Fassung für Festplatte bzw. Versionen für andere Computer oder gar Videospielkonsolen geplant. Ort der Handlung ist ein ge-

spenstisahes Spukhaus dem sich Eure Spielfigur nebst einigen unbeteiligten Opfern zum mitternächtlichen Stelldichein frifft. Naturlich passiert in der unheimlichen Umgebung des geheimnisvollen Gemauers ein noch unhelmlicheres Verbrechen, ein Mord, Das Problem debei: Die Türen des Hauses sind verrammelt, die Fenster-verriegelt und keiner kann raus oder rein. Jeder verdachtigt jeden, und zum Überdruß mischen ein paar handfeste Gespanster die lauschige Morderrunde auf.

ger, Virgin Carne

Schaurig, schaurig! Die Grabkammer des

Gespensterhauses bietel

Stoff für einige Puzzles.

Hier kommt Ihr ins Spiel, Eure Aufdabe ist es nicht nur die Raisel des Spukhauses zu enthüllen, sondern auch, in bester Sherlock-Holmes-Manler, den ROM: Weihrlachten 1992 mh

Mörder zu entlarven. Um Haus und Mörder auf die Schliche zu kommen, müssen zahlreichel Puzzles gelöst, geheime Rau me erforscht und eklige Ge

spenster erlegt werden Gesteuert wird der digitale Detektiv am effektivsten mit der Maus. Ihr klickt Euch durch die einzelnen 3-D-Grafiktaume öffnet Türen, Schubläden, parliert mit Verdächtigen, sammelt Baweise und lüftet Sargdeckel. Gibt's in den Zimmern und schaurigen Grutten das Hauses etwas Besonders zu entdecken, wird die passende Stelle herangezoomt und vergrößert dargestellt. Wie die Schauspieler sind auch die Räume zuerst gefilmt. Ibzw. fotografiert und dann digitalisert worden.

Untermalt wird die Detektivstory, die man aus alten Filmen und noch älteren Romanen kennt, von passender Schummermusik in CD-Qualität. Über 20 Musikstücke, nebst Soundeffekten, haben auf der CD Platz

Bevor Ihr auf Geister und Mörderjagd gehen könnt, müßt Ihr allerdings etwas Geduld haben. Denn voraussichtlicher Erscheinung termin für den in-teraktiven Gruselkrimt auf GD-

991, Virgin Gam

Unheimliche Begegnung der dritten Art in der Küche: Eine alte Küchenmand sould an ihrem Arbeltsplatz:

Hochauflösende VGA-Grafik bringt Stimmung ins Spiel: das Billardzimmer in 640 x 320 Punkten und 256 Farben

AUF DER STRASSE...

The Duel









Sto fühlen sich was echt an, sie bremsen wie edlt, eie bewegen sich wer echt will kommen auf den Wachnispuren. Eleben, Sie die besindruckenden Eleben, Sie die besindruckenden Eleben sie die besindruckenden Dan der Besindruckenden Dan der Besindruckenden Dan der Besindruckenden sie die besindrucken sie die besind hinunterrasen.

Eine Weiterentwicklung des Bestsellers Test Drive, Ballistic bietet Ihnen nun das höchste Fahrerlebnis für Mega Drive

Auf Ihrem Mega Drive März 1992



And Airein Mena Daite - März 1992



... WEG VON DER STRASSE



PILE RYTE-DIE RUHRPOTT-GENERÄLE

ülheim an der Ruhr ist sicher nicht das, was man einen Luftkurort nennen würde. In der etwas tristen Trabantenwohnstadt mitten im Ruhrgebiet befindet sich eines der bekanntesten deutschen Softwarehäuser: Blue Byte. Mit ungefähr sechs Spielen hat sich die noch recht junge Company in die kleine, aber feine Spitzengruppe der hiesigen Spielehersteller katapultiert. Besonders durch drei namhafte Spiele sorgte Blue Byte für positive Schlagzeilen, Mit dem Sportklassiker Great Courts und dessen Nachfolger Great Courts 2 erspielten sich die Mülheimer die Herzen der Tenniscracks, mit dem Tüftelstreich

keine Probleme.

Atomino (erschien unter dem Play-Byte-Label) brauste ein frischer Wind in die Denkspielandschaft. Der letzte Bluebyte-Clou brachte den endgültigen Durchbruch. Strategiespiele wurden mit dem an japanischen Vorbildern orientlerten Battle iste plötzlich salonfähig.

Mit Battle Iste erfüllten sich die Programmierer von Blue Byte einen Herzenswunsch. Von Haus aus schlagen die Mülheimer gerne eine heiße Taktikschlacht am Bildschirm. Als nun vor einigen Jahren der Klassiker Nectaris auf der PC-Engine die Runde machte, gab's kein Halten mehr.

Heute schaut man nicht selbstzufrieden auf die Erfolge der Vergangenheit zurück, sondern basteit fleißig an den Spielen von Morgen. Battlei sie nimmt dabei einen Sonderstatus ein und wird in Zukunft um eine ganze Produktpalette erweitert. So soll noch in den nächsten Monaten eine Dattendiskelte für Battlei siele erscheinen sowie eine komplett neue und unabhängige Strategie-

spielserie, die History-Line.
Die Datendiskette ist dabei weitestgehend mit dem Originalspiel identisch. Die Einhelten und wesentlichen Spielemente wie Fabriken, Depots und die Landschaftstypen loben unverändert. Hinzu kommen ein paar neue Geländetypen wie Wüste und Schnee-



Und noch mal: die eigenständige History-Line-Serle

landschaft. Natürlich sind die Kampfgebiete komplett neu ausgearbeitet. Insgesamt warten 32 frische Landkarten auf den Taktlifreund. 24 davon sind für Solo-Generale, acht für den Zwei-Spieler-Modus reserviert. Voraussichtlicher Verkaufspreis der Datendisk: rund 50 Mark.

Als zweites Battle-Isle-Standhein ist die History-Line-Reihe konzipiert. Hier wird zwar in groben Zügen das Battle-Isle-Grundprinzip weiterverwendet, aber damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten schon. Die rund 40 Landkarten des ersten History-Line-Spiels, das Ende des Jahres mit dem Untertitel 1. Weltkrieg in die Läden kommt, sind Adapitonen von Originalschauplätzen des ersten Weltkrieges. Dabei wird immer nur ein kleiner Ausschnitt eines damals typischen Frontverlaufs herausgepickt. Dem historischen Vorbild werden selbstverständlich die Geländeformationen und die Einheiten angepaßt. Zur Zelt wird in den Blue-Byte-Labors z.B. mit einer Art Pioniereinheit experimentiert, die Gräben ziehen kann, die einen entsprechend hohen Verteidigungsbonus haben.

nus haben. Besonderen Wert legen die History-Line-Macher darauf, daß die historische Information daß die historische Information buch und Spiel werden mit geschichlitichen Fakten gespickt. Zwischen den einzelnen Szenarios erfährt der Spieler historische Daten über Schauplatz und Einheiten des nächsten Spielfeldes. "Die Historie Line soll nicht nur unterhalten, son-





Ebenfalls in der Mache ist das neuste Spiel der Battle-Isle-Serie: die History Line: 1. Weltkrieg















Blue Strategisch geht

in der History-Line die Post ab dern auch ohne nationalisti-

sches Säbelgerassel und Schönlärberei Informieren" lautet der Anspruch, den Blue Byte an das neue Produkt stellt. Wird die History Line ein Erfolg, folgen weitere Programme der Serie

Den größten Leckerbissen behielt sich die Blue-Byte-Crew bis zum Schluß auf: Während Martin sich mit dem Super-NES-Tennis vergnügte (siehe Kasten), wurde Michael

"General" Hengst in ein dunkles Seitenzimmer gezerrt. Der Grund der Geheimniskrämerei, die ersten Bilder von Battle Isle 2. Für den Battle-Isle-Nachfolger ließen sich die Programmierer einen ganzen Haufen Neuerungen einfallen Schon die Ideenliste mit den gesammelten Vorschlägen, was alles im Spiel drin sein soll, hat Telefonbuchausmaße. Ein ausgiebiger Blick in die Geheimpapiere enthüllte daß Battle Isle 2 nicht mehr viel mit dem Vorgänger gemein haben soll. Zwar wird es sich wieder um ein Strategiespiel handeln, aber technisch beschreitet Blue Byte völlig neue Wege So wird es komplett neue Einheiten geben, die zur Zeit auf einem sündhaft teuren Macintosh-System entwickelt werden

Auf die Frage, warum gerade auf dem Mac programmiert wird, gab's eine verblüffende Antwort Viele Grafiken im fertigen Spiel sind dreidimensional geplant und werden mit einem speziellen 3-D-Programm entworten und anschließend mit einem "Flay-Tracing"-Grafik-Tool überarbeitet. Das Problem der aufwendigen GrafikdarstelBute

lung: Selbst ein superschneller PC braucht für die komplexe Berechnung von nur einer Einheit einen ganzen Tag, manchmal sogar mehr. Der High-End-Mac schafft die gleiche Rechenarbeit in der Hälfte der Zeit, Ist die neue Grafik fertig. werden die Daten auf PC-Format umgewandelt. Das Ergebnis: 3-D-Objekte in einer überwältigenden Quahtät

Alles in allem soll Battle Isle 2 nur unwesentlich mehr verschiedene Truppenarten haben als das Erstlingswerk Dies liegt unter anderem auch an den technischen Beschränkungen. Wie man sich vorstellen kann, frißt allein die Bilderfülle schon so manches MBvte auf der Festplatte - die Szenarien, das Programm für die Gegnerintelligenz und vieles andere mehr kostet ebenfalls reichlich Platz Unter 10 bis 20 MByte Festplattenplatz wird Battle Isle 2 wohl kaum auskommen. Um im vernünftigen



Blue Byte goes Super NES

Obwohl in Mötheim noch vornehmlich auf und für Computer entin das Modu geschäft wird die 2 sein, die unser Sportas Martin Joypad des Super-NES-Entwicklungssystems, um den Computergegner mit gekonnt plazierten schmetterbällen niederzuringen.

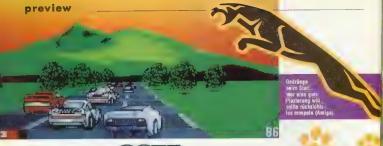
und vertretbaren Rahmen zu bleiben, wird es eventuell sogar zwei unterschiedliche Fassungen von Battle Isle geben: Eine auf CD-ROM und eine etwas abgespeckte Version auf Disketten. mh

VIENNA COMPUTER SERVICE

PC und AMIGA Hard- und Software; Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an Schreiben Sie an.

V.C.S., Aichholzgasse 30/3/32 A-1120 Wien Tel.: 83-93-813 Österreich Fax: 815-31-66

Sie können täglich 24 Stunden bestellen Unser Bürg ist von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr besetzt. Außerhalb dieser Zeiten können Sie auf den Anrufbeantworter sprechen



it dem legendaren "E-Type" hat sich die britische Firma Jaguar in die ewige Bestenliste der schönsten Automodelle eingetragen. In den Folgejahren sank das Ansehen der Blechschneider durch verfehlte Modellpolitik und konventionell-miefiges Design. Mit dem neuen Jaguar XJ220 will man jetzt das Image wieder aufpolieren Der kleine Flitzer kostet das stolze Súmmchen von 250000 Pfund. Der nur in Imitierter Auflage produzierte Sportwagen wird als schnellstes iemals für die Straße zugelassenes Auto in die Motorsportgeschichte eingehen

Sollte sich unter unseren Le sern tatsächlich jemand befinden, der nicht über eine entsprechend gefüllte Portokasse verfügt, der darf letzt auf digitalen Ersatz hoffen. Spätestens seit Gremlins Lotus-2-Turbolader stehen bei den Softwarekäufern alle Ampeln auf Grün. Die englische Softwarefirma Core-Design hat die Zeichen der Zeit erkannt und sich schnell die Rechte für ein Jaguar-Rennspiel gesichert. Anders als beim großen Vorbild Lotus, dürft ihr den Jaguar XJ220 nur allein oder zu zweit über den Monitor jagen. Der

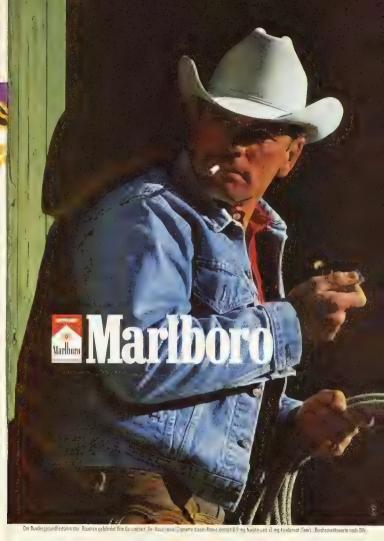
Die britische Autoschmiede Jaguar gehört zu den renommiertesten ihrer Zunft. Ihre Luxuswägelchen gibt's jetzt preisgünstig auf Diskette.

gend fahrerische Unbilden ge-Sandstürme, feuchte Blätter, Sümpfe, Schnee und Regengüsse fördern Reaktionsvermögen und Steuertalente. Die Gänge werden entweder automatisch oder per Hand emgelegt.

Ihr startet gegen alles, was gut und teuer ist: Ferraris, Porsches und Lamborghinis machen Euch das Leben schwer. Anders als bei Lotus 2 verwöhnt Jaguar XJ220 mit einem echten Feld Das heißt, je nach eingefahrener Position gibt's am Ende des Rennens einen Geldbonus, der für Reparaturarbeiten an Chassi und Maschine eingesetzt werden darf. Zusätzlich sorgt natürlich ein Zeitlimit dafür, daß lahme Enten schnell von der Strecke flie-

Jaguar XJ220 verfügt über einen eingebauten Streckeneditor. Wer alle 36 Rennstrecken im Schlaf beherrscht. geht unter die Architekten und entwirft seinen Wunschkurs Steht das Kursdesign, bauen wir Brücken und plazieren Bäume, Reklametafeln und Streckenzeichen. Rennsportfreunde, denen bei diesen Aussichten der Gasfuß zuckt, und die einen ST oder Amiga in der Garage stehen haben, dürfen







as 19. Jahrhundert — die Zeit großer wirtschaftlicher Erfolge und herber politischer Umbrüche. Das britische Ernierbühr, die übrige Welt pire blühr, die übrige Welt ist gerkriegen. Es ist die Zeit der Klupper, dieser rasant schnellen Segler, aber auch der aufkommenden Dampfschiffaht.

And retrieval and any some control of the control o

Erlebte Geschichte
— die neue Computerspielserie von MaxDesign. Das erste Produkt dieser Reihe wird 1869 heiBen: Eine aufwendige Geschichtsstunde und Handelssimulation in einem.

auch befördert werden. Handelsstützpunkte lassen sich errichten, Schlife werden gebaut und wieder veräußert.

Bis dahin ist 1869 eine ganz normale Handelssimulation wie sie im Buche steht, wären da nicht zahlreiche neue Ideen und Spielelemente. Erstmalig wird die Weltgeschichte so intensiv in eine Handelssimulation eingebunden, daß der Spieler nicht nur sein geschichtliches Einmaleins auffrischt, sondern direkte Auswirkungen von Kriegen, Aufständen oder anderen geschichtlichen Ereignissen am eigenen Leibe zu spüren bekommt. So verbindet sich zum Beispiel das Handeln in Krisenregionen mit riesigen Profiten (Kriegsmaterial, Truppentransporte), birgt aber auch das Ri-



2 ZZ/RS7





In der Kneipe heuert Ihr neue Matrosen an (links). Oben wird ein neues Schiff entworten.

Der Patrizier





Die Ubersichtskarte der Nordsee zur Zeit der Hanse

ne. Witschaftss mulation auf. Euch zugeschuppert, die noch einige Jah re vor 1869 die Schiffchen kreisen läßt. Der Patrizier spiell (mil bis zu vier Personen) zur Bülezeit der te len. Neben dem ablichen Gehar dele werden Seegefechle geführt Wahlerstimmen geheimst und Fe dürfen auf See angegriffen werden Ihr auch heiraten, vor aliem der Mit gift wegen. Die deutsche Firma As Markt bringen Geplant sind Amiga ST und MS DOS Versionen



(MS-DOS)

Aus deutschen Landen kommt ei



siko in sich, gekapert zu werden und sämtliche geladenen

Güter ınklusive Schiff zu verlie-

großen Luft- und Wasserströmungen, die bei der Routenplanung von größter Betteulung sind. Es kann z.B. passieren, daß ein Schiff auf dem Weg von Kapstadt nach London entlang der afrikanischen Küste einige Tage långer unterwegs ist, als es über Rio gebraucht hätte. Zwar ist die Westafrikastrecke kürzer, über Rio geht's aber dank Golfstrom und gunstigen Winden erheblich schneller. So werden unter anderem die berühmten "Tea-Races" (Teerennen: "Cutty Shark" & Co) abgehalten, bei denen es auf der Strecke von Indien nach England weniger um die Teeladung als um herausragende Überfahrtzeit

Handel treiben gehört zu Euren Aufgaben im Segeldrama 1869 (MS-DOS/VGA)





geht. Wer als erster ankommt,

staubt eine fette Prämie ab Voraussetzung dafür sind ein

schnelles und gut gepflegtes

Schiffchen, eine weise Strek-

kenplanung und die richtige Mannschaft Diese wartet mit

rollenspielähnlichen Charak-

tereigenschaften wie Erfah-

tet Abwechslung: Im Lucas-

film-Still (anklickbare Sätze)

unterhaltet Ihr Euch mit Werft-

besitzern oder Händlern. Die-

se findet ihr auf der ganzen

Welt im jeweils passenden

"Look". Der asiatische Laden-

besitzer hat Schlitzaugen,

beim Ägypter stehen die Mu-

mien rum, und der Südameri-

kaner hat einen Ara auf der

bei 1869 absichtlich verzichtet.

da die Weltmeere des letzten

Jahrhunderts kaum von Pira-

ten bevölkert wurden und Freibeuter schon damais der Ver-

gangenheit angehörten. Das

Auf ein Kampfsystem wurde

Schulter,

Auch das Dialogsystem bie-

rung und Motivation auf.





Die Waffenarsenale zweier Großmächte stehen sich gegenüber, und Sie stehen im Mittelpunkt bei der neuen Harpoon TM Serie. Übernehmen Sie das Kommando!

Wählen Sie aus, welches der beiden Länder Sie vertreten wollen. Strategie und Taktik bestimmen ab jetzt das Geschehen!

Sie entscheiden über die verschiedenen Waffensysteme, koordinieren die Unterstützung anderer Verbände und operieren unter verschiedenen Wetterbedingungen!

Die Stala des gesanten "Harpoon" Programmes ist weitreichend. Sie kontrollieren nicht weniger als 60 Szenarien in den bedeutesten Hoheitsgewässern der Erde. Die "Harpoon" Serie enthält neben den Simulationssets I und 2 auch einen Pfitteilmeerkonflikt (Set. 3) sowle Aufstellungen im Indischen Ozean und Persischen Goff (Set. 4). Mit dem "Harpoon"™-Szenario-Editor können Sie eigene Strategien und Regein ausarbeiten.

Die "Harpoon"-Serie ist äußerst realistisch. In erster Linie sind Ihre Entscheidungen ausschiaggebend, deren Auswirkungen jedoch durch die allgemeine Weltreaktion beeinflußt werden können. Sicherlich haben Sie von der "Harpoon-Serie" schon einiges gehört

oder gesehen. Die neue Version von Electronic Arts at einfach perfekt. Anwender der "Original-Harpoon-Serle", die noch kein Update besitzen, können jetzt die neue Version bestellen. Schicken Sie Ihre Originaldisketten zusammen mit einem ausgefüllten Euroscheck (7.50 Pfund) an:

Electronic Arts, "Harpoon", 11-49 Station Road Langley, Berkshire SL3 8YN, England.

Erhäldich für IBM/PC und Amiga.









uufsagenzen. nated Software GmbH, Haupsterziës 70. 4835 Rietberg 2, Tel. 05244 4080 nated Software GmbH. Heenrich-Hasenmeer-Suraite 33, 4500 Orszbrück, Tel. 054 - 12 20 65 resurreadi GmbH, Richert - Sosich-Suraite 1, 4700 Denen Tel. 02383-590 Gere Software Omithi, Britchertzisk 24, 0000 Dassebdri 1 Tel. 0211-67 61 D

PP: Mike, Dein neues Sp. Ashes of Empire handelt vom Niedergang eines Großreiches Mit technischen und humanitä ren Mitteln gilt es, ethnische Spannungen abzubauen und die Provinzen friedlich zu ver einigen Eine UNO-Mission r Softwareform?

MIKE: Der Gedanke ist nicht schlecht. Obwohl der Spieler bei Ashes wesentlich aktiver und offensiver ins Geschehen eingreift als z B bei Midwinter geht es um das Ausbreiten der Demokratie Obwohl von vielen herbeigesehnt. löste der Zer fall des Sowietreiches und Jugoslaviens für sich alleine noch keine Probleme. Mir ließ der Gedanke einer schrittweisen Einigung keine Ruhe — anhand zahlreicher Entscheidungen werdet Ihr im Spiel sehen, wie schwierig es ist, die Bevölkerung für die gemeinsame Sache zu gewinnen. Dabei bleiben der Landstrich und seine Geographie aber fiktiv.

Singleton-Softography

Space Ace (PET)
Game Pack One (ZX 8),
Shadowtax (Spectrum)
3D-Deep Space (Spectrum)
Snake Pil (Spectrum)
Lords of Midnight (Spectrum)
Doomdark a Revenge (Spectrum)

rligig in Middleearth (8-Bil) inter 2 Flames of Freedo

Mike Singleton, Postspiel Profi und professioneller Programmierer seit Anfang der 80er Jahre gehört zur ältesten Generation europäischer Spieleentwickler Nach Programmen für die Computeroldies Commodore Pet und Sinclair ZX 81 (das Game Pack One enthielt sechs 0.75 KByte Basic Spiele und wurde knapp 100 000 mal verkauft), sattelle Mike schon 1982 auf den Sinclair Spectrum um - ein damals brandneuer Homecomputer, der bis zum Ende der 80er Jahre den englischen Heim Softwaremarkt, souverân beherrschte. Mit 3-D-Deep-Space preBte Mike das erste 3-D-Spiel (nur mit entsprechender Brille spielbart) in den 16 KByle Speicher des Spec trum. Als die meisten Spectrums auf 48 KByte Speicher aufgerüstet waren, enistand mit Lords of Mid night ein Meilenstein des Fantasy-Strategiespiels - der mit Spannung erwartete dritte Teil Eye of the Moon erschien jedoch bis heute nicht. 1987 gründete Singleton, der in der englischen Fachzeitung Compuler & Video Games auch kurzzeitig ats (Strategie-)Sprelknitiker auf trat, das Programmierteam Consults und das eigene Software-Label

Mea strom Der Aufbruch ins 16-Bit

Zeitalter hatte begonnen.

kommt sein

Altmeister Mike Singleton ruht nicht: Was er neben Ashes of Empire noch alles in der Hinterhand hat, verriet er Eva Hoogh anläßlich eines Besuchs in Mersyside.

PP: Keine Polit-Simulation also?

MIKE: Nein, das ware angesichts der Weltlage schon fast zynisch. Ashes ist trotz der Parallelen ein strategisch angehauchtes Spiel, eigentlich fast schon ein Adventure in ungewohntem Gewand. Es solite auch abenteuerlustige Spieler ansprechen, die mit reinen Strategiespielen nichts im Sinn haben

PP: Ihr entwickelt Ashes of Empire zunächst auf dem Amiga, dann folgt die PC-Version. Entspricht das Deinen Programmiervorlieben?

MIKE: Oh nein, gar nicht! Mitte der 80er Jahre mochte ich den Spectrum am liebsten darauf entwickelte ich auch Lords of Midnight. Danach tat es mir der Atari ST an. Alles war schön gradlinig, man mußte keine Rucksicht auf Dutzende von Zusatzchips nehmen. Weil es so viele Amiga-User gibt, mußte ich mich an den Commodore gewöhnen, ziehe aber den PC mit seinen Möglichkeiten vor. Spielen tue ich am liebsten auf dem Amiga

PP: Hast Du schon während Deines Studiums gespielt?

MIKE: Zuerst nicht Weißt Du. obwohl ich theoretische Physik und Mathematik studierte, gefiel mir mein Nebenfach immer besser, so daß ich bald umsattelte...

PP: Aut....

MIKE: Englische Literatur! Tja, und 1980, als Lehrer, kam ich über Brettspiele und das von mir moderierte Postspiel "Starlord" zum Computer erst PET, dann VIC und schließlich zu den bekannten 8-Bittern. Das Programmieren fiel mir so leicht, daß es bald zur Hauptbeschäftigung

Jedes Gebäude esitzt ein eigenes Hintergrundbild. auf das Texte und alle Befehls-Icons gelegt werden









X





Zum Glück läßt es mir genug Zeit, ab und zu mit meinen Söhnen zu verreisen...

PP: Am liebsten treibst Du Dich ja zum Skifahren in den österreichischen Alpen herum. Was tut Mike Singleton in seiner spärlichen Freizeit sonst noch gerne?

MIKE: Mit meinen zwei Söhnen skrifahren! Aber im Ernst: Ich sehe gerne Filme (Regie führen wörde mich auch reizen) und lese zeitgenössische Literatur und veil Fantasynidruckt. Irgendwann möche eindruckt. Irgendwann möche in Spiel enhauen. Auch für ein Spiel enhauen. Auch für ein Spiel enhauen. Auch für ein Fantasy-Brettspiel hätte ich sehe mehr Zott.

Pa: Rollenspiele auf dem Computer liebst Du aber deshalb nou-lange nicht... MIKE: Stimmt! Ich ziehe Spiele vor, bei denen man unter Zeitdruck nachdenken und handeln mds. Populous mit seiner Unweitgestellung ist fantastisch; Lemmings, bei dem das Verhätten der Spielfguren bestimmt wird, ebnaso. Genial war auch Geoft Crammonds The Sentinel: Unglaublich, wie in so abstrakten Raum eine solche Spannung erzeugt wurde.

PP: Kam Dir daher die Idee zur Gestaltung von Midwinter? MIKE: Unbewußt sicherlich:

MIKE: Unbewußt sicherlich: Das Spiel spukt mir halt im Kopf herum.

VGA-Hintergrund und ausgefüllte Polygonengrafik: Ashes wird auch auf 286ern laufen

PP: Was plant Ihr nach Ashes of Empire?

Ashes of Emprey
MIKE: Wir haben ein Scienceliction-Spiel in Arbeit, das
Euch die Sprache verschlagen
wird. Nem wirklich, Gelacticon
wird völlig neue Routinen zur
Personendarstellung benutzen
Es kommt zuerst für PC-VGA

und ist eine Mischung aus Weltraumjagden und Strategie. Ihr müßt Euch über Dutzende von vollständig ausgearbeiteten Sonnensystemen bis zum Herzder Galaxis vorarbeiten, um dort mit Hille des Stermenschwertes Euren Anspruch auf die galaktische Krone gellernd zu machen. Natürlich ist der zu machen. Natürlich ist der eine Art "Hamilei im Weltraum".

PP: Eine Frage, die vielen Fans am Herzen liegt: Wirst Du Dein einstmals revolutionäres Grafiksystem Landscaping wieder aufgreifen?

MIKE: Tatsachlich reizt es mich, das Landscaping mit heutiger PC-Technik darzustellen. In den Lords of Midnight-Spielen steckt noch viel mehr, als ich damals herausholte.

PP: Also können wir auf ein LoM 3 hoffen? MIKE: Auf jeden Fall: 1993

michte ich damt Ernst machen. Allerdings weiß ich noch nicht, ob ich mit einer neuen Folge beginne oder Teil 1 spektakulärer neu gestalte. Vielleicht sogar beides... PP: Mike, danke für das Ge-

spräch.

Wie Phönix aus der Asche...

sof Eus refallenes Großesch aus Runner wederstattelner Finl Pepubliken mit e acht Provincen droben, sich in verbrackete Volsche gruppen abzulissen Ihr habt seisen Konste Zeit, der polisischen und wirtschaftlichen Heidergang aufzu halten und die Geblide zu verein gem Gelingt Leuch das nicht, werten gem Gelingt Leuch das nicht, werten polisischen Leuch und polisischen der bei polisischen den Anstengungen erhalten einen empfindlichen Odmitger

empandicient campie. Das, overspechen Make Singleton und sein Programmerteam, kann bei Siralespeita-Moventius Aufragen der Siehes of Empire schnell geschehen Totzt zugegführt 30 Graft kund haufenweis Interaktion soll ess sich deutlich vom achorbe tanten Vorgänger Parmes of Feer dem unterscheden Graftik und Sound wurden für Ables unndum eineuest, der Handlungsfratum gehörig erweitett. Wie sieht es mit der Speliciea und

uer Spience ausr im beginnt Eure politische Karne re auf einer Instel, die dem Empire-Festland vorgelager its. Slück iffe Festland vorgelager its. Slück iffe Slück arbeitel Ihr Euch von her in die Kernregonen und zu den ver schedenen Haupstädden vol. In je der Provinz gehen die Angerbüngen verschließener Vollsgruppen inhen Beruflen nach "volbe sie sich alle einer stens geharenbe unterver fan: Dem jeweiligen Präsiderhen untesstehen ver Gouvermeure, diesen terstehen ver Gouvermeure, diesen terstehen ver Gouvermeure, diesen der schen verschen der den dem schen verschen der schen verschen der den dem verschen der der verschen der versc ieweils wiederum 32 Ingenieure, Arzte, Bearnte und Mikitars. Habt Ihr durch das Lösen verschiedener Auf naben, durch rethorisches Ge schick oder Bestechung einige der Leute für Euch gewonnen nehmen sie von Euch die Befehle entgegen Inspesant pibt's in feder Provinz über 640 Personen und rund 250 Gebäude, Eure Handlungsmöglich kerten sind ie nach Spielsituation in Form you Befell loops (yor einem ortstypischen Hintergrundb ld) dar gestellt. Bedroht oder beleidigt man 7 B einen Vorarbeiler ikann man ihn später nicht mehr bitten, etwas aus der Fabrik zu besorgen - das ent sprechende Icon fehlt e.nlach, Dar ûber hinaus gibt's eine zoomende Landkarte zur Übersicht und Orien tierung, die Euch auch einige Informalionen über Siedlungen, Einrichtungen and eventuelt vorhandene feindliche Verhände liefert. Die Acbonsequenzen seht Ihr aus der 3-D Perspektive: ein Drittel des Spiels ist in ausgefüllter Polygonenengrafik à la Midwinter gehalten

Installer begnügt sich Ashes of Empire mit höchstens 5 MByle auf Eurer Festplatte. Geschwindigierts mäßig werden auch Besitzer eines 286er ihr Freude daran haben Amga-Spieler empfreht Mike ja doch 2 MByle RAM. Ashes of Empire und das dazugehörige 130set tige Handbuch in Deutsch wird im Junn in die Geschafte kommen.



VERSANDHANDEL

Amiga smand, Daid Est ss T be hallenge M-navy stills I s j Mad IV M gh and Mag c III PGA Plus

MS-DOS ley if 2(kpl dt) VGA*

ATARI ST

KOSTENLOSE PREISLISTE OF [Bite Computertyp angeber III] Weitere Spiele und Zubehör vorrä work DN 5 Pertnerby DN 8 Austend York DN: 1

Telef oder schrift Bestellung be PEROKA SOFT

Petra Schur g Pastfach 100527 4019 Mag Telefon: 02173/51351 0211/750205



trends & leute

viert) war das egal - vor allem

am Samstag konnten sich die

Aussteller vor neugierigen Fragen der jugendlichen Fans kaum retten Dabei blieb die

Prominenz der Veranstaltung größtenteils fern und überließ

fende Spielemesse statt. damit kleineren Herstellern A deste or but Chris Hülsbeck signiert, dahinter grinst Kalko-Kollege Ramiro Vacca Spieledesigner Harald Evers (Kathedrale) zeigt sein neuestes Grallk-Adventure: Hexuma

Show in Berlin zum ersten

Mal eine systemübergrei-



Lieut dank Schrumofkur aut in der Hand; Dynamics neueste Joystick-Kreation (... der Winzling im Vordergrund)



Special Forces: Microproses Pressefray Christine Pillot-Beaurelour gab sich am M & T-Stand martialisch

Lawnmower Man Die oft totgesagte britische Film industrie ist immer wieder für eine Überraschung gut. Die aktuelle Ste phen-King-Vertilmung The Lawnmower Man spielte bereits in der ersten Woche und alle nun den USA die - für eine Independent Produk lion - beachtliche Summe von 10 Milhonen Dollar ein. Lawnmower Man ist für die 90er Jahre das, was der Computersplefilm "Tron" für die angehenden 80er war ein soek takuläres Cyberspace Ereignis, bei dem konventionelle Dramaturgie und schauspielensche Leislung zu gunsten atemberaubender Special Effects in den Hintergrund treten. Die Effects entstanden natürlich ausschließlich auf dem Computer verantwortlich zeigten sich die kaliforn schen An malionsstudios Xaos und Angel, die die Geschichte des Dorfrottels der durch Vernetzung zum Genie heranwächst, zu einem psychodelischen Großereignis wer den ließen. Der englische Hersteller Sales Curve (Swin, Big Run) erstergerte die weltweiten Computerspiel and Konsolenrechte Momentan zerbricht man sich dort noch den Kopf, wie die innovative Materie am besten auf Disk und Modal umzusetzen ist. In der nächsten POWER PLAY verralen wir Euch mehr und stellen den Film sowie die spek taxularsten Effekte und Szenen in einem ausführlichen Lawnmower

und Händlern die Austellungsfläche. Auch die angegliederte Entertainment konnte den großspurigen Ankündigungen des Programmheftes ("alle bedeutenden Hersteller vertreten") nicht nachkommen. Auf dieser erstmals ausgetrage-Besuchermesse Spielehard- und Software fanden sich neben einer Handvoll anderer Hersteller die Riesen Sega und Atari nur durch Stände ihrer Händler vertreten. Die Besucher wurden anscheinend bewußt dumm gehalten: In der Messebroschüre sprechen die Entertainment-Veranstalter nur von den Sega- und Atarı-VCS-Konsolen als stationäre Spielgeräte und lassen damit den Marktführer Nintendo, der hierzulande von seinem NES gut 500000 Konsolen absetzte, unerwähnt. Natürlich waren weder Nintendo noch Lizenznehmer (Konami, Acclaim, Mindscape) oder Distributoren (Laguna, Allan, Yeno) mit einem Stand vertreten. Konsolen-Neuigkeiten gab's so nicht zu sehen. Bei Leisuresoft durften die Freaks ältere Sega-Titel wie Sonic und Dick Tracy anspielen, auf dem Stand des Berliner Händlers Schlichting waren wiederum ein paar Lynx installiert. Den Rest der Fläche teilten sich LDG, die lautstark ihre Laser-Disk-Spiele bewarben, jedoch ebenfalls kein neues Produkt auf Lager hatten, sowie Software 2000 (der moffizielle Kathedrale-Nachfolger sieht seiner Fertiastellung entgegen). Kingsoft und Joystick-Hersteller Dynamics; letztere hatte zumindest den Prototypen eines neuen Sticks im Gepäck, der den klassischen Competitions gleicht, dank Mini-Format jedoch auch in der Hand eines Vierjährigen nicht deplaziert

Ein paar ausländische Branchenkollegen hatten sich dennoch auf die Berlin-Messe verirrt So zeigte Nadia Singh, Pressesprecherin des englischen Entwicklers Sales Curvel Storm, die NES-Version der Nebulus-Variante Castellian und Fotos kommender Computerspiele. Über ihre spektakuläre Filmumsetzung Lawnmower Man informiert Euch der nebenstehende Kasten und ein ausführlicher Bericht in der nächsten POWER PLAY, wi



Auf alle Computerspiele in unserem Programn

Markt orhaltlich sind

Wie ist das überhaupt möglich? Wir sind ein Soltwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht verranen de Soliware aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch) aber zum GLEICHEN PREIS!! Wir liefern alle Spiele, die auf dem

> Für stie aänatoen Computersysteme!!!

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach The ruff uns an

In bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebuhr von DM 5 00 3 The reconnet the euch selber aus

Wie rechnet Ihr den Preis eines Soleis aus?

hr nahmt den emplohienen Ver-Ihr, nehmt den emptohlenen Ver-kaufspreis eines Spiels (staht ent-weder in der Werbung der Herstel-ler mit dabei oder z.B. bei Power Play-Wertungen unter "ca. Preis") den rechnet Ihr mal 0,7 und das Eigebris ist euer Einkaufspreis bei

Nun ein Beispiel Strike Commander (PC) ampfoner Verkaufspreis DM 119.00 119.00 x 07 = 83,30



Vorteile für Euch

- 1, thr bekommt alle Spiele zu absoluten Tiefstpreisen 2. Alle Aufträge werden
- innerhalb von 18 Stunden bearbeitet 3 Alle Spiele in der neuesten
- 4. Wenn Ihr ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt

Wie kann man bei uns bestellen? Mo -Fr von 12 00 bis 21 00 Uhr

Teleton 1 07771/61964

Schrift ch Quicksoft Teckstraße 20 7730 VS-Schwenningen

Kompret auraiog in Furthor 1 ind in bystom DM 5 00 DM 12 00

Quicksoft ist ein Unternehmen der MEDIA-LAND Vosseler Vertriebsginhaber Th. Vosseler & R. Waldorf mumeru. Preisänderungen voibena lei

7367

Artikel yor



Luke steht auch auf dem Super NES seinen Mann und schwingt den Lichtsahel

Super Star

Wars

Mught

Litgen Grand Mado Ambe

Sees a

K aum hat Lucastilm Games due arsten beiden "Krieg der Sterne". Filme fürs NES adaptert, schon rückt die aufgepepte Super-NES-Version nach. Super Star Wars wird sich nicht ausschließlich an der guten NES-Umsetzung orientieren, sondern die spie-

lerische Linie geschickt an die Fähigkeiten des Super NES Sprachausgabe. anpassen. 3-D-Effekte und 256-Farben-Grafik sollen Euch zum Kauf des Moduls überreden. Bis zum Herbst müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden dann kommt Super Star Wars zumindest in den USA auf den Markt, Ob und wann das Spiel offiziell in Deutschland veröffentlicht wird, haben die zuständigen Jedi-Ritter noch nicht entschieden. ma

Ballspiele

A ccolade mag kleine runde Bälle. Hauptsachlich für den amerikanischen Markt erscheint demnachst die Fortsetzung der Baseball-Reiche Hardbil Hartball 3 setzt die Tradition des amerikanischen Volksports am Bildschirm konsequent fort und wird sogar für das Mega Drive umgesetzt. Auf Computern ist nur eine PC-version geplant.

Der Bonk-

Factor

der beliebtesten Gestallen der paparischen Videospielndusfrie wird momentan
von kompetenter Hand für den
Volkscomputer Amiga umgesetzt. Für den japanischen
Spielenssen Hudson werkeln
seit einigen Monaten die
Turrzan-Macher Factor Five
an Bonk's Adventure, einem
funds- putzigem Jump'n'Run,
das ursprunglich für NECS PCEngine entstand. Fürt Welten
gitt es hirbein, in der Rötle ein, in der Rötle ein, in der Rötle ein, in der Rötle ein.

nes steinzeitlichen Marin-Verschoitts zu durchqueren, Bonk ist ein rechter Dickschädel, der vor allem durch den Genuß von Rohfleisch auf Touren kommt: Wutschnaubende Amoxläufe und abgefahrene Kletterpartien (an Felswanden setzt Bonk statt Seit und Haken lieber sein robustes Gebiß ein) gehören neben Sammel-, Rempel,- und Hupfstandards zum normalen Tagesablauf des Neandertalers. Sonk's Adventure ist durchgehend in einem kurioswitzigem Stil gehalten, der das Spiel mittlerweile auch in Amerika zu einem Hit machte Wo sonst als in Bonk's Welt, kann man durch Saurierdärme krabbeln oder mit weinenden Endgegnern mitfühlen? Für den Amiga peopt Factor Five das Spiel grafisch noch einmal gehörig auf, während der Sound von Kaiko-Musikus Chris Hulsbeck neu eingespielt wird Eigentlich wollten Factor Five die ihren Ruhm durch brillante Umsetzungen auf den Amiga begründeten (R-Type, Denaris, Turrican), niemals mehr auf dieser Maschine arbeiten Bonk gefiel uns jedoch so gut, daß wir die (auch von uns) lang erwartete Umsetzung gleich selbst in die Hand nahmen



Softworld

Vinigo.		
& Mag c 1	DV	75,90
Action	DV	83.90
1	DA	75,90
Pnx	DA	79.95
vlands.	DA	72.90
stat	DV	81.90
Sherry .	16.	72,30
V-orege - m	M	83-90
nt		9150
Dreams.	DA	61 90
f Durkness		67.90

Sim Ani
Shuttie
Monkey Island 2
HE 162 Mission 2a SWO
Star Irek
Flames of Freedom
Exteon 10
Airbus A 320
(selization
Neo G

2012 13032			
	DA	84.90	
savage Frontier		75.90	
		91.90	
	135	121.90	
d 2	DN	91.50	
on za SWOTE		18.90	
	134	83.90	
edom	1%	101.90	
	124	101 90	
	DV	99.95	
	DA	101.90	

	Ad I sb \cundkarte	169.00
	Noundolaster 2 0	289 00
	Thunderboard	279.00
	Roland LAPC 1 & MIDI	899 00
	knistick. Ydvanced Gravis (schwarz)	79.90
	Joystick Advanced (stavis (trans.)	82.90
	Mouse Stick Advanced Gravis	179.90
	80386-25 MHz kompletsystem	299900
	80386 33 MHz komplettsystem	1098.00
	80486 3 MHz Komplettsystem	4795,00
_	War Grantzieren auch thren Traume	omputer



Infraret Joyned 2er Sei		119.00
Infrarot Joyped Grundset		*9 00
Infrarot Joypad einz.		49.00
Quackshot	jp.	89.95
K.d.Cameleon	tis	109,00
Az sia Deagoon	US	109,00
Juman Wrestling	DA	109 00
El Arento		119.00
Ioka .	jp	79.00
Test Drive 2	DA	105 00
Winter Challenge		109.00

Ne	091) 0
Alpha Mission 2	
Basebal Stars	****
Blues Journey	
Barning Fight (1	7
Cyperlip (Po)	. 98
Fatal Furs	سبيخ
Foothal Frenzy	3
League Bowling	L.
Magician Lord (-57
NAM 1975	
Thrash Ralles	

Superangebo	ot !!
386/SX-25 MHz Com	puter
fur schlappe DM 2999	000
incl	
2 MB Speicher	- 4
80 MB Festplatte	(
3,5" & 5,25" Laufwerk	-

on Disk 1 & 2 5

2 MB Speecher
80 MB festykute
157 d \$4.525 Laufwerk
MS DON \$0
37 VAA Color Monitor
\$co.mdbaxter 2.0
Lautispeecher
Analoger Jorystick
Wing Coorninander I Edition incl.

Den Supercomputer gibt es auch im wunderschonen Big-Tower Gehause für nur DM 85.00 Aufpreis ?



Naturlich mit 1 Jahr Garantie

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

Preisanderung, Irrtun und Lieferung vorbehalten!

0911/437474

Ladenpreise konnen abweichen!! Vielleicht machen wir auch den zweiten Teil für Hudson." Auch die Umsetzung von Turrican 3 (das Actionspiel enga Drive) scheint nicht mehr ganz ausgeschlossen... wir halten Euch in Sachen Bonk und Turrican 3 natürlich auf dem laufenden. M/Z

steht momentan für Segas Me-Bonk's Adventure auf Amiga: In der ersten Entwicklungsphase entsteht eine origi nalgetreue Umsetzung des Spiels...



... die an die 16-Bit-Hardware des Amiga angepaßt ist.

Pädagogisch rertvoli

hat in Zusammenarbeit mit ie Fachhochschule Köln dem Kölner Jugendamt eine neue Broschure für Computerspieler herausgebracht Hier werden aktuelle Spiele auf ihren "pädagogischen" Nutzen hin überpruft und entsprechende Wertungen vergeben. Die "Wertungen" geben an, für welches Alter das Spiel geeignet ist und wie empfehlenswert es für die entsprechende Altersgruppe ist. Wer mehr wissen möchte, kann sich an folgende Adresse wenden:

Jugendamt Köln Wolfgang Fehr Schaevenstr. 1b 5000 Koln

mh

Der Thrustmaster

Ixel-Piloten, die am liebsten mit einer zunftigen Flugsimulation am heimischen Bildschirm durch digitale Wolken brausen, kennen das Problem: Ohne Joystick macht das Fliegen nur halb soviel Spaß. Und dank dem Tastengewirr vieler Spiele, ist schon so manches Fliegeras abgesturzt. Abhilfe soll hier der Thrustmaster-Jovstick schaffen Das Edelmodell der Simulationsjoysticks basteht aus zwei verschiedenen Steuerknüppeln, die einzeln erhältlich sind. Steuerknuppel "A" mit vier Schaltern, ist geformt wie ein Originalstick aus bekannten Jets, liegt somit extrem out in der Hand und ist fürs Manövneren des Flugzeuges zuständig. Steuereinheit B" dient in den meisten Fällen zum Gasgeben und zum Auslösen spezieller Funktionen. die normalerweise nur über die Tastatur erreicht werden. Aus diesem Grund wird der "Gashebel" zwischen Tastatur und Computer "durchaeschleift" Die sechs Druckknopfe sowie ein Kippschalter lassen sich individuell mit "Dip-Switches" der aktuellen Simulation anpassen. Auf rund 24 Simulationen ist das dynamische Duo eingespielt. Von Gunship 2000 bis Secret Weapons of the Luftwaffe findet Ihr Schalterbelegungen für die populärsten Simulationen in dem Handbuch des Gashebels. Von vorneherein wird das Thrustmaster-Duett erst von zwei Spielen unterstützt. In Falcon 3.0 und Aces of the Pacific wird der Thrustmaster explizit im Programm-Setup aufgeführt Bei Aces of the Pacific geht der

Hersteller der Joysticks sogar

64 AM ST PC CD Mac

Liebe Computer-Spieler, das ber ist wirklich opr ein sehr blemer Auszug ans unserem gesamten Spiele-Sortmant -wir baben immer alles, wat im Handel ist.

iga500 Speicher auf 1MB0 69 Amiga 500 Speicher auf 1MB0 69 (für fast alle guten Games unbedingt nötigt) SoundBluster Card v2 0 SoundBluster Card v2 0 SoundBluster Card v2 0 SoundBluster Card v2 0 (+ 2 Cames + 2 Boxen + Kopflütert') Joyst Profi Simulat. - Yoke 2000 189 3.44 189 20 Lost Treasures of Infocom 140 94 84 E4

101

88

BO 91

P.4

84 71

60

63

76

76

'UK 10

101

43

45

Abundoned Places
ABC Sports Winter Games
Air Support
Aurbus A320 Lufthansa PS Author A320 Leithansa PS Another World Arseral FC Societ Tears ATAC Adv Tactic Art Con B-17 Plying Fortress PS B-A-T-2

Bomber Bob Bri les of Dracula Buck Rogers 2 (MasCubed) Cannon Fodder Civiliaston Conquest of Long Bow squestadox ver Girl Strip Poline Das schwarze Aligh Die Harder DH2 Drift RPG Dune SeiPi-Adv.

Done SciPi-Adv.

Dynablaster/Bomber Man

Elvara 2 - Janus

Enic Goldmanner 3D Elernam Elernam Eye of Beholder 2 Falcon F16 Mark II v3 0 Fighter Duel FlySim (Modem) Fire & Ion

Flag FM3 Football Manager 3 PS 3 Fightsam SubLope G Loc k 609 Mc2 PS Gates 4 Dawn Fate Globu, Effect Gobbians 1

Coobhans 1 Coodfader - Pare 3 Grand Prax F1 (Microprose) Hand of St. James Heart of Chata Heart of Claim
Hernstall
Hook - Peter Fun Purstes
Hot Rabber Ruce Motorred
45
Hotel Manager Swegonberger
59
Indiana Jones 4 Pate
59 Indy Heat I White Whirlward Spooker

Junior Connors Tentas K ck Off 3.1 K, et. Polt 31
K, ann Oper 5
Lancer C. Afry 5
Love Expert Chall 2
Love Expert Chall 2
Love Completed
Mega Fortreas B52 Old Dog
Mega Fortreas B52 Old

Paragliding Pools of Darkness Populous 2 ProFlight Tornado Sun. ProFlight Tornado Sun. Prophrey of Shadow SSI Rebel Raster Red Baron WW 1 PS Road to Final Four Bask Robu Houd

Rocketeer Samuras - Way of Warn SeaRogue Undersea Tre Secret Moskey Island 2

2 Jeder Preis o k. ohne Ausnahme 3. Kunde-ist-König-Service

Bestelse Sie um besten mit einer Postka Telefonische Bestellungen von Mo - Fr von 18-12²⁰ und 14-17²⁰, Fr bis 15 Uhr 24h-Bestell Maschine abends & Sa - So:

and dazu die 7 Funtastie+Punkte ... und duzu die Truntastie-Punite: Je de s Spiel, das wir linnen hefern, erhöht sofort lir Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt! Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie die starken FreiSpiele (Treue-Prilamen)

Soccer (von Sensible Soft) Space Ace 2 95 98 98 126 101 101 88 88 98 97 Space Shuttle Simulator Special Perces (Airborne2) St. Thomas Star Trek 5 25th Ann. Steel Empire Storm Muster + Eolia Strike Commander SuperSoccer Super Std 2 Team Yankee 2 Pacific Toccage Mutumit urile Vinja 2 The A-Train The Addama Family 42 44 The Addams Family The Chaos Englos The First Semens Tip Off Basketball Tips the Fox Tornado (CombatPilot2) 50 84 76 80 95 76 88 84 98 Tormado (CombalPhlot2)
Transadante
Traps & Tre tottore
Traps & Tre tottore
Traps & Tre tottore
Treatures Savage Prontier
TV Sports Rollerbabes
TWI x2s 2000
Ulutma 7 HD 2MB
Ulutma Thiogy 2: U4+5+6
Ultima Thiogy 2: U4+5+6 80

76 Wargale Wisardry 7 Crossders V NICE PRICES 3D Construct Kis+Video dt. Battle Command Flight of the Introder FS I FS 2 FlightSim. FS 2 Filgmann Gods Geandstand Sports Sammig. Hill Street Bluts Lemmings I MI Tank Platoon TS Manac Mannon Maga Traveller I Mercs Mig29 Fiderum1 FS Nam 1965/1975 PGA Tour Golf Portes
Railroad Tycom
Rolling Ronny
Secret Silver Blades
Siland Service 2
StanCity + Papulmus
Stadis & Croubones
Speedball 2 .09 62 70 66 74 78 65 99 78 Supremacy
TestDrive 2 Collect.
Tre Break Tennis
Utilina 6
UMS Univ.Msl.Simid. 2
Wing Commander 2
Wolffinds Sount of Adventure 55 70 Wolfpact Zak McKrachen

Die gate Idee - seider nur für Artaga zu haben Pitt DM 3.- (zusätzlich zur Normal-Bestelbung) packen wir zur dichates Lucferung an Sie das acht gas gemachte Uniwelt-Spiel "DAS ERBE" wom Uniwelthaufersamt Petrlin. Emfach beam nachsten Auftrag daze bestellen 1

FUNTANTIC hast sunver sile neuen Games, die in den diwersen Zeitschriften neu vorgastells, gründlich geischst und gat howerets werden. Deur meibrilch auch alle anderen aktoellen Spiele Eruge fizzinse dosen Anziege inde hereis für die ratchiere paur Wochen, how Momile singkirindigs Bite getur schom mit reservieren - sie wissen ja. Vorbesschlungen werden Insen ehr zuwerfässig, am Eris-Erscheinungung angeschick 1-100pen 1 Pordern Sie gleich litre Gratis-Liste mich Ty Pir C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mas

Attere Listen, Anzelgen, Presse erantz. 9. 4. 92 Intum / Andersong / Teillieferung vorbehalten

FUNTASTIC ComputerWare

FUNTASTIC ComputerWare EuroGames Versand Gmbli Postbox 14 02 09 Müllerstraße 44 (kein Laden) D - 8000 München 5 Telefon 089 - 260 95 93 Fax 089 - 268 138 Die besten ComputerSpiele. Seit 1985.

Handler-Anfragen willkommen-gerne auch aus dem Ausland (bille Gew -Anmeldg.)!



noch einen Schritt weiter. Hier werden erstnat die Ruderpedale ausgenutzt, die es ebenfalls zum Thrustmaster zu kaufen gibt. Wer hauptsächlich
fliegt, findet zur Zeit keinen besseren Joystick für den PC.
Die recht gubt einer beiter aber seinen Press Jeweils rund
170 Mark nostett eine Einheit
körnelt wanderm 340 Mark
über den Ladertisch Kauflen
könnt ihr den Thrustmasster
könnt ihr den Thrustmasster
komnt in den Thrustmasster
komnt ihr den Thrustmasster
komnt i



Alles, was man zum Fliegen braucht: Der Thrustmaster kommt in zwei Teilen (links der Steuerknüppel, rechts der Gashebel).

Opernkünstler

assend fur die Rainow-Arts-Soundkarte PC-Soundman bietet die Düsseldorfer Firma nun ein Musikusprogramm an un ein Musikusprogramm an un ein Musikusprogramman in Macs Opera könnt ihr sol ber instrumentale Musikutuche basteln. 78 fertige Instrumentaliklänge, Beispiellieder zum Reinbfren sind gleich mit dabel Wer sich schon immer als kleiner Mozar fühlte, darf per Editor komponieren. Macs Opera läuft auf allen PCs in denen eine AdLlb, oder Soundblaster-kompatible Soundkarte steckt. Kostenpunkt: 149 Mark. mh



<u>Super-</u> Nintendo

uf einer Pressekonterenz nahe dem Frankfurter Flughafen ließ Nintendo die Katze aus dem Sack: Das Super Nintendo Entertainment System (kurz Super NES) soll in

Jetzt 2 x in München 1 x in Nürnberg GAMES

Computerspiele für:

Amiga

Sega Mega Drive

Atari ST

Lynx

IBM

C 64 CDTV Game-Gear

Gameboy CD-Rom

Drygalskiallee 31 8000 München 71 Tel. (089) 786046 Mo-Fr 9-18 Uhr Landsberger Straße 135 8000 München 2 Tel. (089) 5022463 Mo.-Fr. 10-18 30 Uhr Samstag 9-13 Uhr Jakobsplatz 2 8500 Nürnberg Tel. (0911) 203028 Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr Samstao 13-18 Uhr

Computershop und Gamesworld

Deutschland höchst offiziell schon im Juli oder August auf den Markt kommen. Damit nicht genug der Überraschungen: Die High-End-Konsole wird Inklusive Super Mario World für sensationelle 299 bis 329 Mark angeboten, Damit liegt Nintendo preislich deutlich unter dem Mega Drive Gleichzeitig werden mit F-Zero, Super Soccer (entspricht Super Formation Soccer), Super Tennis Zelda 3 und Sim City hochwertige Module erscheinen Kostenpunkt der Software um 100 Mark Textlastice Programme wie Zelda 3 und Sim City werden nicht nur mit deutscher Anleitung ausgeliefert, sondern bieten sogar auf dem Bildschirm deutschsprachigen

Dank den Fremdanbietern soll bis Weihnachten die Modulpalette auf etwa 30 Titel anwachsen. Klar, da8 Firmen wie Konami (Teenage Turtles 4, Super Probotector) und Acclaim (Suner Wrestlemania) von Beginn an mit von der Partie sind. in Sachen Kompatibilität gibt's noch keine endgültigen Infor mationen Angeblich soll wie beim NES ein Sicherheitschio in den Modulen verhindern, daß man auf dem deutschen System Software aus Japan oder den USA abspielen kann Sogar mit Modulen aus anderen europaischen Ländern soll die deutsche Konsole nicht kompatibel sein Das Design des Grundgerates entspricht úbrigens dem japanischen Vorbild.



Hack'n'Slay

G rafisch außerst vielversprechend, läuft der Stormford-Nachfolger Detiverence demnachst auf allen Amigas ein Wie sichn beim ersten Teil steuert ihr einen muskelbepackten Kneger druch in alle Richtungen scrollende Levels und hackt nebenbied ühersem Monstern die Rübe ab. Der Test des grafischen Monstermetzel-Spektakels folgt in der nachsten Ausgabe kn



Pixelmuckis: Deliverene

Letzte Meldung

■ POWER PLAY live: Volker "Power-Tip" Weitz steht Euch am 29. Mai im Bremer Kaufhaus Horten Rede und Antwort.

■ Falcon 3.0 wird jetzt mit deutschem Handbuch ausgeliefert.

Erstmals ist die CES in Chicago für die Öffentlichkeit zugänglich. Die Termine: Samstag den 30. Mai, 12 bis 21 Uhr. Sonntag, 9 bis 12 Uhr.

Das Grafik-Adventure Lures of Tempress wird nun über Virgin-Games veröffentlicht Postfach 191341 1000 Berlin 19 Tel. 030/3218272 Tel. 030/6855693



gl	Amiga i	BM/PC		Alles für Piloten	Amiga	IBM/PI
		_		A. Transport Prior ATP		109.0
20	119.60			Mix 6- Forth 5 Jesig 10	109 00	
Modern Packs	89.00		_	Fight 5 in use 4 Dec yer		179.0
on Marriera	89.00	99 00	ā	Ellips a gods	79 00	229.0
Cierno Ales	89.00	00 00	ä	A A P A WAST S		229 8
Land and Sta	99.00	109,00	9	ristrument Pilot's East U.S.	59.00	89.0
other Acted	69.00		€.	Hown Spanny Disk	23.111	59.0
iale little Cosmic Forge (B)			ht lief	Moving: 4.5 Mex Facet insuration		89.0
NE ISP	89 00	109.66	=	S F T A #7 #1 U1080	09.00	1090
PN F 2		99.60	Ξ			09.0
05 19'85	89.00		U	Sound of Just Balant Sound of Just Balant Sound Divid Zashingun	Life into	09.0
Ch 40%	19.00	89.00	7	dand of Olds Batter	59.00	59.0
pesiga Manage Pro!	89.00	88.00	Ē	Signer Land Gringe	59.00	59.0
Favor .	79.10	109 (0)	5	See . Data and	29.00	59.0
-05		89.00	ă	S		59.0
es Draft sc		49.00	00	Super - I is Hawara Divers	P.	590
ess Champion (175	59.00		0	See why it were unglited sith	59.00	
CO 19681	69.06	59.00	č.	Sucrei, ualbai		49.0
lizzation Deutsch	611,00	109.00	klegun	Scenary San Francisco		49.0
minand HD		99,00	□ Ø?			
nouestador	89.00		9	IBM/PC		
k Spyre	89,00		7	Soundblaster Pro		499 D#
alabanger stabanger	69.00	59.00	nc	Soundblaster V2 0 Doutsch		299 DI
uble Dragon 3	89.00	03.00		Soundblaster Stereo Chips		69 Dt
use Dragon 3	89.00	109.00	ā	Deskist 500		995 Df
		109.00		Desklet 500 C		1598 DI
ira 2 The Jaws of Cerberus	79.00	89.00	9	NEC P 20		798 DI
	18,00		ă	Dateluty Larbo		29 DI
e of the Beholder 2 VGA		89.00	10.	Competition PRO 5000		29 DI
con 3 0 (E/D)		z.A.	2	Competition PRO Star		35 DI
hter Duel	89,00			Quick Shot		29 DI
st Samura)	79,00			Quickey PC Toostar		35 DI
pht Simulator 2 Deut Ver	99,00			Rotton Diffiles		399 DI
01.13		93 X		Rent Arts		560 H
untiel 3	69.00			Windows 3		398 JI
bluins	79.00	78,00		Works D 2 D für Windows		450 DI

NEU

Keine unübersichtlichen Versandkosten mehr. Wir versenden Software versandfrei mit UPS

| Control Control | Control Co

Ab solorl auch in Btx unter TIME SOFT#

Auf alle Hardwaretelle berechnen wir eine Versandpauschale von 10 DM

而

COMPUTER

ZC	TIYEL	HERSTELLER
1	Police Quest 3	Sierra
2.	Willy Beamish	Sierra
3.	F-117A Stealth Fighter	Microprose
4.	Might & Magic 3	New W. Computing -
5	King's Quest 5	Sierra
8.	Gunship 2000	Microprose
7	Wing Commander 2	Orgn
8.	Larry 5	Sierra
9	Secret Weapons of the Luftwaffe	cucastim Games
0.	Earl Weaver Baseball	Electronic Arte

٠,	TITEL	HERSTELLER
1.	Formula 1 Grand Prix	M Gropman
2.	Whirlwind Snooker	Virg -
3	James Pond 2	Housewa Membrani
4.	More Lemmings	Psygnosis
5.	Robocop 3	Ocean
6	Birds of Prey	En tr Atta
7.	A 320 Airbus	Thation
8.	Harlequin	Gremi
9	Another World	Delphine
g.	WWF Wrestle Manie	Ocean

Die Gawinner von Ausgabe 4

Die zwei Game Boys haben gewonnen: Rauf Fichter aus Swigen-Obersche den und hie is Koch aus Heusenstamte die ein Spiel geht an Martin könten aus Wadgassen, Amoriem sind aus Juhres hoo, beitigen Scholemeer aus Seetlau Alterahnder Hundelte aus Durbburg Marc Schenhald aus Sichteneu und Ohr shan

Ole Hauplpreise. ein Game Boy (inklusive Game Boy Wars) und das Brettspiel Civilization

VIDEO

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Romancing Saga	Super Famicom	Square
2.	Exhaust Heat	Super Famicom	Seta
3.	Dragonball Legend	Super Famicom	Banda
4.	Castlevania 4	Super Fam corp	Konam
5.	Super Contra	Super Famicom	Konami
6	Yoshi s Egg	NES	Nintendo
7	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
8.	Yoshs's Egg	Game Boy	Nintendo
9.	Zelda 3	Super Fam com	Nintendo
10.	Adventure Island	Gamo Brov	Hadson

75	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super NES	Nintendo
2.	Castlevania 4	Super NES	Konam
3.	Golf	Super NES	T & E Soft
4.	F-Zero	Super NES	Auntendo
5	Super Ghoule'n'Ghosts	Super NES	Capcom
6.	Super Tennis	Super NES	Nintendo
7.	Sim City	Supo NES	N ntendo
8.	Tiny Toons	NES	Konami
9.	John Madden Football	Super NES	Electronic Arts
10.	Mega Man 4	NES	Cancom



eden Monat stimmen die POWER-PLAY-Leser darüber äk, wer in die 150 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen 105 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhist mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftele Mitmachkarte zurückschicken (Ihr lindet sie nach Seite einstagen. Bitte vergelt nicht, Euren Computer- typ anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Game Boy inklusive Game Boy wars und das Bertspiel Civization. Beides stiffetel freundlicherweise die Software Maniacs aus Berlin. Außerdem gibt sieden Monat etitiehe Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgelichlossen.

LESER-HI

		TITEL	
١.	(1)	The Secret of Monkey Island .	
2.	(2)	Lemmings	
3.	(4)	The Secret of Monkey Island 2	
4.	(3)	Bundesliga Manager Professional	
5.	(10)	Turrican 2 Battle Isle Eye of the Beholder 2 Wing Commander 2 Populous 2	
6.	(5)		
-7.	(-)		
8.	(6)		
9.	(9)		
10.	(12)	Wing Commander	
11.	(11)	Pirates	
12.	()	Civilization	
13.	()	Indiana Jones and the last Crusade	
14.	(-)	Ultima 6	
15.	(8)	Railroad Tycoon Eye of the Beholder Sonic the Hedgehog	
16.	(14)		
17.	(-)		
18.	()	Mega-lo-Mania	
19.	(-)	Police Quest 3	



MEDIA-CONTROL CHARTS

AMIGA

- 1. Formula 1 Grand
- Prix 2. A320 Airbus
- 3. Bundesliga Mana-
- ger Professional
- 4. Battle Isle 5. Populous 2
- 6. Ultima 6
- More Lemmings 8. Pinball Dreams
- 9. Special Forces 10. Lotus Esprit Turbo Challenge 2

MS-DOS

- 1. Monkey Island 2
- 2. Civilization
- 3. Bundesliga Mana-
- ger Professional
- 4. Star Trek 6 5. Wing Commander 2
- 6. Falcon 3.0
- 7. Lemmings 8. Monkey Island
- 9. More Lemmings 10. Gunship 2000



Bei Max-Design wird eifrig an 1896 geschmiedet. Entwicklungsleiter Wilfried Reiter fuhrt das Kommando.

Think Cross Battle Isle

- 8		The state of the s	-
1	HERSTELLER	WIE LANGE DARKS	
	Lucasfilm Games	15. Monat	
	Psygnosis	14. Monat	
	Lucasfilm Games	2. Monat	
٠	Software 2000	5. Monat	
	Rainbow Arts	12. Monat	
F	Blue Byte	5. Monat	
	SSI	1. Monat	
	Origin	6. Monat	
	Electronic Arts	3. Monat	
	Origin	16. Monat	
	Microprose	55. Monat	
	Microprose	1. Monat	
e	Lucasfilm Games	30. Monat	
=	Origin	18. Monat	
١	Microprose	15. Monat	
-	SSI	10. Monat	
-	Sega	7. Monat	
H	Image Works	4. Monat	
H	Sierra	1. Monat	

Amiga

- 1. Monkey Island
- 2. Lemmings 3. Battle Isle
- 4. Bundesliga
- Manager Professional 5. Populous 2

Atari ST

- 1. Monkey Island
- 2. Lemmings
- 3. Bundesliga Manager Professional
- 4. Dungeon Master 5. Turrican 2

C 64

- 1. Turrican 2
- 2. Pirates
- 4. Teenage Turtles 2
- 5. Turrican

3. Ultima 6

MS-DOS 1. Monkey Island 2

- 2. Lemmings 3. Monkey Island
- 4. Eve of the
- Beholder 2

5. Wing Commander 2 Handheld

- 1. Sonic the Hedgehog
- 2. Castle of Illusion
- 3. Lucky Dime Capers 4. GG Shinobl

5. Final Fantasy 2 **Mega Drive**

1. Sonic

- 2. EA Hockey
- 3. Quackshot
- 4. Castle of Illusion 5. Shining in the
- Darkness



nwalder Straße 47 1000 Berlin 61 Te 030/6944862 030/6937245

1. The Secret of Monkey Island 2

2. Ultima 6

Origin 3. Might & Magic 3 New World Computing

4. Falcon 3.0

5. Amberstar

d. Battle lale 7. Bundesliga M. Professiona Software 2000

8. Civilization Microprose 9. Wing Commander 2

10. Eye of the Beholder 2

72VAV7 8492



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen:

Spiele werden in POWER PLAY nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

n POWER PLAY gibt es ein einbetliches Bewertungssystem, das wir bei Computerund Videospieltests verwenden Jedes Spiel kann mindestens null und hochstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschmit" für das jeweitige Genre

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich" Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die GRAFIK-Wertung bewerten wir Aspekte wie Fartwahl. Sprites, Animation und
Scrolling, Beim SOUND spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualifal), als auch die Soundelfekte eine
Rolle. Am wichtigsten ist die
POWER-WERTUNG. Sie sagt
aus, wiewiel Spaß ein Procaus, wiewiel Spaß ein Progeren macht und wie hoch die
gegen der die der die die
Zeiter der der der die
Zeiter der der der der
Zeiter der der der der
Zeiter der
Zeiter der
Zeiter der
Zeiter
Zeit

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausfuhrlicher vorstellen

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefahigkeiten des jeweiligen Computers Der Zahn der Zeit spielt überfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit alleren vergleicht

Die Test-Crew

Alle Tests warden von unserem insten Spieleteam Michael, Martin, Richard, Knut, Volker, Winner und Börig esschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kuztests) bekommt man em Bild von dem/ den Redakteurien, die das Spiel geteste haben. Ihr Mienenspiel läßt draruf schrieben, weichen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Auch wenn der Redakteur

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächell, muß das nicht heißen, daß das

Soundblaster-Sound

Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekomnt — die Geschmacker sind eben verscheden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus, Gräfik. Sound- und PO-WER-Wertung dagegen werden von der gesamten Redaktion bestirmtt. Dezu veranssiet nie wir monatlich eine "Wertungskonferen;" auf der die Wertungen vom gesamten PO-WER-PLAY-Tepen ausdektutert werden (und das nicht zu knapo).

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammenge laßt (siehe Kasten) Versionen, die zu Redaxtionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorosstellt

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-Pradikat und die POWER-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeich-



Datum, wann das Spiel erscheint

könnt Euch dafür sicher sein. daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurio, aber wahr" einordnen lassen.



Auszeichnung verliehen.

das helfihegehrte PO-WER-Prädikat, Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese



"Das war wohl nichts": Hitel Euch vor den Spielen, die mit

einer POWER-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.



Softwarelieblinge

Momentan spiell

... Martin Gaksch

Super Contra (Super Famicom), Fire & Ice (Amiga), Parasol Stars (Amiga)

... Richard Eisenmenger

Indiana Jones 4 (MS DOS), Super Wrestlemania (Super Famicom), Project X (Amiga)

. Winnie Forster

Go-Simulator (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom) Dynabla sters (Arniga), Starblade (Arcade)

... Volker Weitz

Indiana Jones 4 (MS-DOS) Ultima Underworld (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom)

.. Michael Hengst

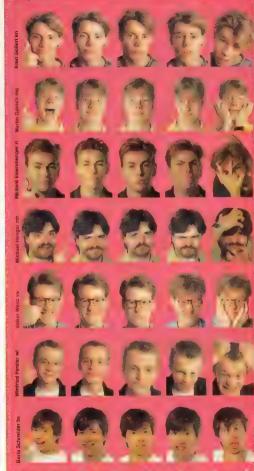
Global Conflict (MS-DOS), Ultima Underworld (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom)

... Boris Schneider

A-Mazing Tater (Game Boy), Aces of the Pacific (MS-DOS), Steet Talons (Arcade)

... Knut Gollert

Indiana Jones 4 (MS-DOS), Project X (Amiga), Smash TV (Super Famicom), Fire & Ice (Amiga)





Mit Hut und Peitsche

als beim letzen Spiel

Sun Stone, Moon Stone und World Stone - der Schlüssel zur Stadt Atlantic



Fate of Atlantis

Indy's Arbeitszimmer, eine andere Perspektive

n den Riesenerfolg von Indiana Jones and the last Crusade (Teil 3 der Indy-Saga) knüpft die Computerspiele-Abteilung von Lucasfilm mit einem vierten Teil an. Das Besondere: Es handelt sich nicht um ein "Spiel zum Film

Eines schönen Tages kommt ein aufgeregter Besucher ins Barnett College, in dem Dr. Henry Jones seinen Pflichten als Dozent nachgeht Der Fremde bittet ihn, eine ganz bestimme kleine Statuette, die sich im Besitz des Colleges befinden soll, zu zeigen. Der gutgesinnte Dr. Jones stöbert im gesamten Haus nach der Antiquität, bis er sie schließlich findet und dem Interessierten zeigt. Doch dieser zieht eine Automatik, reißt das gute Stück an sich und macht sich durch das Fenster auf und davon. Alles, was Indy von dem Räuber zu fassen bekommt, ist dessen Mantel. Der Inhalt der Taschen beweist eine Verbindung zwischen der Statue und Sophia. einer Forscherin aus dem Bekanntenkreis von Indy. Er reist sofort nach New York, wo das rothaarige Fräulein höchst interessante Vorlesungen hält über Atlantis.

Ein gefundenes Fressen für Indiana Jones Die Suche nach dom sagenumwobenen Atlantis, Klar, daß sich alle Archäologen um die

Entdeckung des mythischen Kontinents reißen würden Doch der vorangegangene

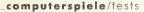
Diebstahl hatte eine völlig andere Bewandtnis: Die Deutschen, die ebenfalls auf der Suche nach dem Eiland sind. interessieren sich nicht für den kulturellen Aspekt, in Atlantis war ein magisches Metall bekannt, das Unmengen von Energie freisetzte, kein Ver-

gleich zu irgendwelchen lächerlichen Atomspaltungen Die Deutschen sind natürlich wie der Teufel hinter dem Zeug her ("Was man da für Bomben bauen könntel"). Das will Indiana Jones verhindern und beginnt die abenteuerliche Geschichte zusammen mit seiner alten Freundin Sophia

In Gestalt des peitschenschwingenden Lucastilm-Helden bereist Ihr die ganze Welt: Amerika, Island, Mexiko, die Azoren, Frankreich, Algerien und Kreta; überall ist Jones zu finden. Mit von der Partie ist die zweite Hauptperson (Sophia). An manchen kniffligen Stellen kann man zu deren Meisterung zwischen beiden Helden geschickt hin- und herschalten, Immer wieder anregend sind sich dabei ergebende Dialoge. Nach dem Mot-to "was sich liebt, das neckt sich", quasseln sich beide regelrecht unter den Tisch Die Steuerung erinnert prin-

zipiell an die anderer Lucasfilm-Spiele, am meisten natürlich an die Vorhut The Secret of Monkey Island 2. Während in den oberen zwei Dritteln des







Kein alltägliches Fortbewegungsmittel. Welcher Schalter macht was?

ein Bettlaken, eine Taschenlampe und einen dritten Gegenstand aus Algler. Der Vorgänger Irnkt, wird unsteitblich. Viel Rabatz mit hazs und anderen Widess behind anv gewe 5 Finade. Weir den

film Adventure richtele sich kom plett nach dem letzten Teil der Film Inloge ("Indiana Jones und der etzte kreuzzugi j Obwoh Lucashim auch dama's neue Maßstabe mil dem Spiel setzte, konnte es in der gesamlen Handlung night hundert prozentia uperzeugen Die Story mußte zwangs auf g an den Film an pe ehnt werden wodurch der Spiel rahmen etwas erig bernessen wur de Kurz zur Handlung Indiana Jo nes begitt sich mit seinem Valer (gesple I von Sean Connery) auf die Suche nach dem Heiligen Graf der Tausenden Jahren das Blut Christi aufgelangen haber soll Der

trinkt, wird unsteinlich. Wel Rabatz mit Nazis und anderen Wirdersa chern war gewiß Schade. Wer den Frim school kannte amusierte sich hochstens am wiltigen Stellen der Knobelspaß war elwas zu wurz geralten. Dennoch beleit Indiana Jones and the Last Crusade une nige schoelste anderbergeren.



Deutlicher Unterschied Die Grafik im 3. Teil ist wesentlich simpler.

Nachtrag zu Monkey Island 2

in der Ausgabe 102 lestelen wir den Nachfolger zu Lucadim Gem Nachfolger zu Lucadim Gem Settligerüche Pratiensatier 7he Sozeri of Monkey Island Lader lag uns damals zum Testen nur eine Versons von dier der Musiksticke noch nicht kompelt integraet wurden. Follight, Nomelne wir den Follight, Nomelne wir den Follight, Nomelne wir den Follight Nomelne wir den Follight Nomelne wir den Follight Nomelne wir den seutens, was wir anderen Stelle frum nacht bei werten, was wir anderen Soundragfeinst (tiebende Übergängen, den Musik stücken, Qusäligh eingen wir uns nachträglich auf eine Sound Weitung von 80 Prezig





Auch in Atlantis warten einige Interessante Rätsel auf Euch. Wie kommt man am geschicklesten über die Schlucht?













Von links oben nach rechts unten: Fünf Etagen des Barnell Colleges im Überblick Viel Spaß beim Suchen. Indv.

Und dann fängt ein Bedakteur beim Indy-Spielen ganz unge-wollt an, das Thema von John Williams nachzupfeifen Eine Minute später pfeift d e ganze Redaktion mit. Wer einmal angefangen hat, Indy 4 zu spielen, kommt nicht

wieder davon las, bis er das Ziel des Spiels erreicht hat Ungeachtet von Hunger, Wetterbedingungen oder höherer Gewalt, die rechte Hand wachst an die Maus, die linke knetet grübeinderweise selbständig an Kinn oder Lippen Sämtliche Körperfunktion werden abgeschwächt Lediglich Gehirn, Augen und Hände sind durchblutet das Indy-Freber Der vierte Teil schlägt alle bisherigen Lucasfilm-Adventures um Längen. In allen Punkten ist Indiana Jones and the Fate of Atlantis beispiel haft: Die Grafik ist superb, iede Minimalszene wird in ein riesiges Grafik szenario eingepackt (die zwei zauberhaf ten Bildschirme der Azoren haben nur den Sinn, durch einen kurzen Dialog zu erfahren wohin man als nächstes reisen muß) Der Sound paßt stil-

voll zur aktuellen Umgebung, das Indy-Thema ist immer irgendwo versteckt Motivation ist gar kein Thema Im Vergleich zu Monkey 2 ist der Witz wesentlich stilvoller und mit weniger Klamauk versehen Die Spruche von Harrison Ford kommen perfekt rûber. Wer ein wenig aufpaßt, findet sogar ein Zitat aus Star Wars - und liegt am Boden Dieses Spiel ist das absolute Mega-Muß für jeden, der nur einen Funken Begeisterung für Rätsel Adventures oder Indiana Jones aufbringt Die Wartezeil hat sich gelohnt



ein-Hund: in Sat-1

Young Indy Die Filmfritogie um den berühm-

gefunden haben. Trotzdem heß es die Legende in anderer Form weiterteben zu fassen Young Indy ist Privatsender Sat-1 aufgekauft wurde. Sein Fernsehdebüt hat der halbwüchsige Indiana Jones aber leides wegung, die Aktion auszuführen Auf diese Weise ailt es. knackige Rätsel zu lösen. Das interessante an vielen Indy-Aufgaben ist, daß Gegenstände benutzt werden, die man durch das Spiel richtig kennenlernt Beispielsweise muß man Zündkerzen auswechseln. Benzin umfullen, alte Artefakte zusammensetzen, Meßinstrumente und Tauch-Luftatmungsgeräte bedienen.

Die Handlung wurde direkt auf das Spiel zugeschnitten Immerhin reist Ihr nicht nur um die Welt, sondern betretet zum Ende des Spiels sogar die riesige Stadt Atlantis Die Computerspieleableilung pinselt ihre Raume erst einmal schwarzweiß auf Papier und läßt sie einscannen. Später, wenn die Räume fertig programmiert sind, werden einfach die Skizzen durch colorierte kleine Kunstwerke ausgetauscht. Ebenfalls ein Überbleibsel aus Monkey 2 ist die Technik, mit der die Sprites durch die Landschaft geschickt werden Bewegen sich die Figuren nämlich in den Hintergrund, werden sie kleiner: trotzdem agieren sie dort genauso weiter, als stunden sie in voller Größe auf dem Bildschirm

Seit Indy 4 in die Redaktion gellattert ist gibt's für Richie und mich nur noch recht wenia zu tun und zu schreiben Genauer gesagt. Wir kommen seltsamerweise einfach nicht dazu. "Nur mal eben reinschauon "fauton fruh mor-

gens erste Kommenlare Um 21.30 Uhr sieht man dann endlich vom Monitor auf und stellt mit Entzücken (Arbeit schon vorbei?) und Entsetzen (Nach Haus telefoniern!) fest "Du Richie, das wird ja schon dunkel.. Arghh" Schuld daran rst nur dieser selbstsuchtige Archaologe Indiana Jones Lucasfilm hat gegenüber Monkey Island 2 noch eins draufgesetzt

Humor gibt's in rauen Mengen,

dieser ist jedoch so hintergrundig, daß er mit dem teilweise derben Klamauk aus Monkey Island 2 nichts mehr gemein hat. Dank traumhafter Komplexität und im Gegensatz zu Monkey Island 2 wirklich logischen, nach einlgem Überlegen garan-

tiert lösbaren Ratseln ist Indiana Jones and The Fale of Atlantis das für mich beste Lucasfilm-Adventure. Traumhafte Grafik und unzählige Verzweigungen in der Handlung festigen meine Meinung Lediglich das Anklikken von pixelkleinen Gegenständen macht ab und zu Probleme - darüber sieht man angesichts von Qualităt und Quantităt jedoch gerne hinweg



Genre: Adventure Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 110 Mark

SWOW

MS-DOS Schwierigkeit: mittel

ATARI ST nicht geplant

AMIGA nicht geglant

C 64

Was versteckte Napoleon unter seinen Uniformrock?



Civilization von Sid Meier



Civilization, fur IBM PC-kompatible Gerate von den Schoplern von Railroad Tycoon**. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 5104 326



Den Blubb im Nacken



POWER-TIP: Dimensions-Tore sind oft hinter Spiegeln versteckt.

ike Dawson hat ein neu-Ein Alien nistet in seinem Kopf. Wie und warum sich der außerrdische Mitesser in Mike's Oberstübchen breitgemacht hat, und wie wir ihn dort wieder vertreiben, davon handelt das Adventure Dark Seed, Wir erkunden dabei nicht nur unsere bekannte Welt, sondern düsen im Verlauf der Geschichte durch ein Dimensionstor geradeweas in eine höchst befremdliche Parallelwell

Die dunkle Saat ist das erste Projekt der amerikanischen Firma Cyberdreams. Damit sie

> POWER TIP Aspirin pibt's

auch finanziell aufgeht, hal man sich illustrer Mitarbeiter bedient. Das Programmdesign stammt z.B. von Spiele-Oldie Michael Cranford, seit The Bard's Tale kein Unbekannter Daß auch Maler Geschäftssinn entwickeln und wissen, wie man sich am besten vermarktet, beweist eindrucksvoll H.R. Giger. Seine surreal verkitschten Hirngespinste findet man nicht nur in Filmen, auf Grußpostkarten und Abreißkalendern von Wohngemeinschaften, sondern nun auch im Computerspiel: Der Meister inspirierte die Grafiker von Dark

Der Einkauf von Giger hat sich für Cyberdreams gelohnt Was uns hier an Ekelorafiken in die Augen schleimt, wird selbst hartgesottene "Gore"-Fans befriedigen

schrägen, abgedreh-Schizo-Musik wird's so richtra schön ungemütlich vor dem Monitor Unser Männchen zoomt brav auf und ab. wenn er Im Hintergrund des Bildes verschwindet, die Sprachausgabe ist sogar mit einer AdLib-Karte erstaunlich verständlich und den Grafiken sieht man die begrenzten 16 Farben ist Dark Seed eine runde Sache, in Sachen Rätsellogik sieht die Lage schon anders aus Die etwas abgestandenen Geheimnisse sind vom Schlage Suche Schlüssel in Raum A und benutze ihn ın Raum B, ein bisserl mehr Fan-

tasia erwarten wir in Zukunft schon, Auch ein zugkräfligerer Handlungsfaden kann nicht schaden, so läuft man etwas ratios durch die Gegend. Für Einsteiger und Giger-Freaks ist Dark Seed durchaus emplehlenswert. Adventure-Pur stern und Profis sollten Abstand nehman

Zusammen mit der

nicht an Keine Frage Technisch

MS-DOS 66%

Sound: 68% Schwierlakeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

Seed und legte bei einem Teil der Bilder wohl auch selbst Hand an

Ihr steuert Mike Dawson. übrigens auch der Name des



Jetzt bloß keine falsche

Genre: Adventure Hersteller: Cyberdreams, Zirka-Preis: 120 Mark

> AMIGA in Vorbereltung

> > nicht geplant

Cheidesigners, in gewohnter Adventure-Tradition durch seine seltsame Welt: Wie bei Sierra-Spielen bewegt sich die Figur frei im jeweiligen Raum Verlassen wir das Bild, wird eine neue Grafik geladen. Ihr könnt sowohl mit Maus, Jovstick oder Tastatur "arbeiten am meisten Spaß macht's mit der Maus. Der Cursor verändert sich automatisch, wenn eln Gegenstand von besonderem Interesse ist oder benutzt werden kann.

In einem Textfenster werden bei Bedarf genaue Beschreibungen der einzelnen Räume und Lokalitäten gegeben. Gespräche mit anderen Personen im Spiel werden automatisch geführt und digitalisiert zum Besten gegeben.



Schleimig: Die Ankunft in der neuen Welt. (MS-DOS/VGA)

Rüsten Sie Ihre beste Waffe...



Ihren Verstand!

Special Forces ist eine aktionsgeladene strategische Simulation von Super-Eingreiftruppen auf schwierigsten Missionen.



Delphin - Drama



Dieses Mosaik (Power-Tip) löst einige Fragen

Eco Quest The Search for

Auf Schntt und Tritt verfolgen uns heutzutage Umweltschutz, Sondermüll und Algenwucherungen. Da setzen sich doch tatsächlich die Jungs von Sierra zusammen und basteln ein auf Urmweltschutz basierendes Adventure. Eco Quest nennt sich der Plonier, der Spielspaß mit einem moralisischen Aspekt ver-

binden soll Ihr versetzt Euch in die Rolle des kleinen Addam, seines Zeichens Sohn eines augswachsenen Meeresbiologen. Vor kurzem hatten beide einen verletzten Delphin aufgelesen, der sich in einem Thunflisch-Fangnetz verfing Nun schwimmt der muntere Geselle wieder quicklebendig im hausseigenen Aquarium der

beiden Umweltschützer. Bei seinen täglichen Übungen mit dem Delphin muß Addam feststellen, daß das Tier keine Probleme hat, mit ihm zu kommunizieren; sprich: zu reden Die zwei werden dicke Freunde

Schließlich läßt Addam den Meeressäuger wieder frei, damit er zurück in seine Heimatstadt unter dem Meer schwimmen kann

Wochen vergehen, bis Delphineus (so sein Name) wieder ber Addam auftaucht und ihm panisch von den katastrophalen Verhältnissen unter Wasser berichtet. Die Stadt ertrinkt im Müll, viele Bewohner haben sich bereits durch Netze und scharfe Gegenstände verletzt Zu guter Letzl ist noch Cetus, der Wal-König der Stadt vorschwunden; er sorgte bislang immer fur Schutz vor Freßleinden sowie geordnete Verhältnisse in einer Stadt, die allen Gefahren strotzen konnte. Sofort läßt sich Addam dazu ermutigen, bei der Suche nach dem Wal zu heilfen und taucht mit Delphineus in die Tiefe.

Hier beginnt das eigentliche Spiel. Ihr müßt kleine Aufgaben und Ratselchen lösen Teilweise kommt man durch wildes Herumklicken auf neue Ideen, ein bischen Grübeln ist allerdings nie falsch. Sierraublich steuert Ihr das Addam-Sprite durch die algenbewach-



Wunderschöne, stilvolle Grafiken wohin das Auge reicht



GREENPEACE



Die Antarktis wird ein Weltpark für alle. Wenn wir Menschen draußen bleiben.





POWER-TIP: Sammelt einzelne Müllstucke auf

Thunfism Too

Mag sein, daß sich beim Anblick vnn Fon-Quest bei einnen von uns paar Mark verdienen will Selbst wenn man dies unterstellt (was ich nicht glaube), macht Eco-Quest mehr Sinn als halbherzige Umweltkampagnen, die einige Politiker (in Deulschland, aber auch internationall verzagten. Jeder von uns fuhlt sich angesichts der täglich eintru deinden Umweltkatastrophennach richten zuerst einmal hillios. Die erste Reaktion "Was kann ich als Antwort ist simpel - eine sehr be hebte und vor allem sehr erfotgrei che Methode, sich als einzelner ge gen Umweltschäden zu wehren, ist der Boykott Dadurch trifft man die bensnery dem Geld Nur als Beisoiel dient hier der 'Thunfisch' Boykott. Wie wir alle wissen (kommt auch in Eco Quest vor), wurden und werden noch immer Thunfische in Schleppnetzen gelangen Das Proplem dabei ist, daß sich in diesen Netzen auch zahlreiche andere Meerestiere, und hier vor allem Del phine, verlangen und sterben. Wer beim Einkauf darauf achtet, nur Thunfisch zu kaufen (wenn überhaupt), der nicht durch Schlepp men den Geldhahn zu, die partout von dieser Art der Raublischere. nicht lassen wollen. Wenn ihr auf den Kauf solcher Produkte verzich tet, macht dies viel eicht nicht viel aus. Aber bedenkt, daß Hunderte oder gar Tausende das gleiche tun Finen solchen Einbruch kann sich ke ne Firma auf Dauer leisten und Besseren und steigen auf eine andere Fangmethode um. mh

sene Unterwasserwelt, könnt Gegenstände aufnehmen und sie benutzen. Mit Hilfe eines neuen Icons in der Symbolleiste sammelt ihr am Meeresboden berumliegenden Müll auf. Nach dem Motto "für jede gute Tat ein paar Punkte" spielt Ihr Euch von Etappe zu Etappe, bekommt ständig neue Grafiken zu Gesicht. Algenwucherungen und große von Menschenhand errichtete Meeresschrottplätze: traurig, was man so alles im Meer wiedererkennt Während Euren Tauchaktionen erklingt atmosphärischer Sound, der stark an Hintergrundmusik themenähnlicher Dokumentarfilme erinnert.

Kontaktadmasen

Wollt lits Euch im Bereich Um wellschulz noch elwas mehr engagieren, hier noch mat die wichtig sten Adressen und Telefonnum mern

GREENPEACE Vorsätzen 53 2000 Hamburg 11 Tel 040/31186 0 **BOBIN WOOD** Lahnstraße 65 2800 Bremen 1

DELFTSCHER TIERSCHUTZBUND Baumschulailee 15

Diesmal muß ich die Sierra-Jungs loben Nach rien etwas schnöderen I arry und Kings-Quest-Folgen kommt mit Eco Quest endlich mal wieder eine neue Idee. zwar im alten Stil ver-

packt, aber wunderschön verwirklicht letzt meinen sicher viele von Euch "Umweltschutz auch noch auf meinem Computer - nein danke!": in Eco Quest stimmt.

wird das Thema aber sehr liebevoll behandelt. Super Grafiken. stimmungsvoller Sound, witzige Rât-

sel was zum unendlichen Spieleglück fehlt. ist etwas Quantität. Der Durchschnittsspieler hat Eco Quest in wenigen Tanen durchgespielt. Die

Handlung ist etwas mager, die Story zu kurz. Alles übrige

Genre: Adventure Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 130 Mark

73%

Schwierlakeit: mittel ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA

C 64



PRESENTS: TOP TITLE. LOW PRICE!



	ámga	P((
IORTH A SOUTH	19.95	9.95	П
HERMAN MA	19.95	19 95	
ENH'S CUP	19.95	19.95	
SECRET SECRET	9 95	19 95	
1351	19.95	19 95	

Mit deutscher Anleitung 39.95 SUPAPLEX 29 95 29 95 19.95



FAJNILET .	29 95	19 95
IERO S OF THE LANCE	29.95	19 95
MDY JAST CRUSADE	29.95	19.95
LRBO OUTRUS	29.95	19.95
Y C LEADERBOARD	29 95	19 95
ALIFOTHUL GAMES	29 95	19 95
SAMES SUMMER EDITION	29 95	19,95
MPOSS BLE MISSION (I	29 95	19.95

Demzachst auch für PC 1



	Amigo	664	Atar
TREASURE ISLAND DIZZY	29 95	19,95	29 95
MIG 29 SOVIET FIGHTER	29 95	19.95	29 95
FANTASY WORLD DIZZY	29 95	19.95	29.95
SWORD & THE ROSE	29 95	19 95	29 95
SPELLFIRE THE SORCERER	29.95	19 95	29 95
G'S ELEPHANT ANTICS	29 95	19,95	29 95
SPIKE IN TRANSYLVANIA	29.95	19 95	
LITTLE PUFF IN DRAGONA	29 95	9 95	

Vertrieb: Power Station, Großhundel tenesstr. 2, 4050 Mönchengladbach 1 Tel. 02161-490555, Fax 02161-490562



Wer will, kann eine historische Mission nachfliegen oder sich im Luftkampf einem Fliegeras stellen (MS-DOS/VGA)

Die Pixelprofis der Firma Dynamix haben sich des martialischen Pazific-Szenarios angenommen und eine neue Flugsimulation daraus gemacht. Aces of the Pacific heißt das Programm und ist der offizielle Nachfolger der Edelsimulation Red Baron, Außer dem Schauplatz hat sich an den spielerischen Optionen von Aces of the Pacifik gegenüber dem Vorgänger nicht viel geändert. Wer schon mit Red Baron seine ersten Flugstunden hinter sich hat, fühlt sich in der Menüumgebung der Fortsetzung wie zu Hause.

Auf Wunsch steuert Ihr Eure bevorzugte Lieblingsmaschine wahlweise auf amerikanscher oder japanischer Seite Unter dem Sternenbanner fliegt Ihr entweder für die US-Navy, die Marine oder die Aur



Auf Knopfdruck stehen verschiedene Blickwinkel (hier von außen) zur Verfügung (MS-DQS/VGA)

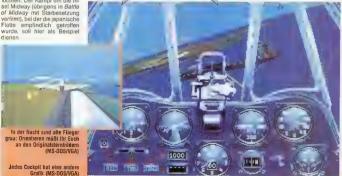


In diesem umfangreichen Menü wird der Schwierigkeitsgrad angepaßt (MS-DOS/VGA)

Force; unter japanischer Flagge für die Marine oder die Luftwaffe. Je nach ausgesuchter Truppenart startet Ihr die unterschiedlichen Missionen entweder von einem Flugzeugträger oder einer Inselstarlbahn.

Neben zahlreichen Einzelmissionen bielet Aces of the
Pacific einen "Campagn"-Modus, in dem Ihr einen bestimmten oder den kompletten Zeilraumdes Pazifikkneges durchfliegt. Die Missionen werden
im "Campagn"-Modus zufällig verfeilt, und Ihr habt keinertei Einfluß auf Tageszeit oder
Wetterlage. Um sich an die einzeinen Aufträge zu gewöhnen,
können neue Pfoten mit den
Soloeinsätzen über. Im obliga-





Bauwerk

Wer zum Spiel das passende Flugzeugmodel bestren möchte, kann auf verschiedene Bausätze der Firma Dicklei-Jamya zugreiten. Die se haben in Ihrem weitgelächerten Sortiment vor allem verschiedene apanische Kampfflugzeuge, die um Päe fliktrieg. Verwendung landen Schmuckstuck einer jeden Modell sammlung ist das Jagdhugzeug.

torischen "Trainings"-Modus ist Eure Kiste unzerstörbar, und Ihr dürft in Ruhe üben. Wer damit nicht mehr gefordert ist. kann auf vorgefertigte historische Einsätze zurückgreifen, sich im Luftkampf berühmten Fliegerassen stellen, in Einzeleinsatzen Bomber eskortieren (oder ablangen), Schiffe attackieren. Bodenziele angreifen oder einen Luftkampf gegen eine gegnerische Flug-zeugstaffel absolvieren. Die meisten Einsätze fliegt Ihr nicht allein, sondern in Begleitung. Während des Fluges werden den computergesteuerten Piloten der Begleitmaschinen auf Tastendruck Befehle erteilt ("Fliege tiefer", "Greife an" usw.).

Habt Ihr Eure Wahl des Einsatzes, der Nation und des AGM2 21-Zero (Zeke)" oder "Hayar te" Jäger im Maßstalt 148, Wasserlans finden im neusten Emmya Katalog auch eninge der Schffle, die in der Simulation auftauchen. Dar unter das Schlachischilf "Armalo" unter das Schlachischilf "Armalo" unter des Schlachischilf "Armalo" unter des Schlachischilf "Armalo" unter des Schlachischilf "Armalo" unter Maßstalt 1350, so wie diverse Flugzeuftäger im Mei nerem Maßstalt 1700

Flugzeuges getroffen, kann der Schwenrijkeirisgrad Euren integerischen Fähigkeiten entsprechend angepaß worden. Wie in Red Baron stehen wie in Red Baron stehen interesten in der Bereit stellungen zur Verfügung, die die Flugzeug schwerer oder leichter machen. Hier wird gergelt, bil das Flugzaug bergelt, bil das Flugzaug bergelt, bil das Flugzaug ber

schädigt werden kann, ob Ihr

unbegrenzt Treibstoff und Mu-

nition an Bord habt, wie intelligent sich die Gegner verhalten und ob sich das Wetter auf das Flugverhalten auswirkt. Je schwieriger ein Auftrag, desto höher wird der sogenannte "Missionsmultiplikator", mit

"Missionsmultiplikator", mid dem die erzeite Punktzahl erdem die erzeite Punktzahl errechnet wird. Je schwerer Ihr spielt, desto mehr Punkte, Orden und Beförderungen wiken, Fliegt hir im "Superleichtmodus", gibt's hatt weniger
Punkte und somit weniger Auzeichnungen. Dies ist besonders im "Campaign". Mous wirchtig — hier kommt's auf
Punkte an der

Endlich in der Luft, seht Ihr die Umgebung durch die Windschutzscheibe des Cockpits in 3-D-Grafik, Entgegen der ursprünglichen Aussage von Dynamix sınd die Flugzeuggrafiken nicht im Bitmap-Still gezeichnet, sondern wie gewohnt aus 3-D-Flachen zusammengesetzt; Nur besondere grafische Effekte wie Flammen und Rauch, die aus angeschossenen Maschinen oder Schiffen schlagen, sind pixelgetreu gezeichnet. Geblieben sind natürlich die beliebten Licht- und Schatteneffekte, sowie verschiedene Tageszeiten inklusive Dämmerung und finstere Nacht Wollt Ihr das Geschehen aus einer anderen Perspektive betrachten, bietet Aces of the Pacific eine umfangreiche Auswahl an externen Blickwinkeln an.

Wer seine Lieblingsmissionen für die Nachwell aufzeichnen möchte, bedient sich des eingebauten "Videorecorders", um am Ende eines Einsatzes die Mission als "Film" auf die Festplatte zu spelichern. Für ganz Neugierige sind gleich ein paar vorgefertige "Filme" im Programm enthalten. Der Gad dabei: Ihr duft in den

"Film" einsteigen und die Mission selber weiterfliegen So kann jeder Film nachträglich nochmals geändert werden

Modellbau in Vollendung:

der "Raiden"-Jäger

links die A6M2-21-Zero, oben

Gesteuert wird Aces of the Pacific am besten mit einer Mischung aus Maus und Joystick. Findel die Maus bei den zahlreichen Menüs Verwendung, fliegen sich die einzelnen Flugzeuge am angenehmsten mit einem ordentlichen Joystick. Besitzer eines Thrustmaster-Joysticks (siehe Bericht in diesem Heft) werden besonders verwöhnt. So läßt sich mit Joystick eins die Flugbahn kontrollieren, während Joystick zwei für Geschwindigkeit und einige Zusatzfunktionen eingesetzt wird. Fine Extrasteuerungsoption für Ruderfußpedale ist ebenfalls implementiert. mh

Mit Aces of the Pacific hat sich Dynamic entgültig einen Flatz in der Simulationsoberliga erobert Spötter könnten sagen, daß sich bei Aces gegenüber dem Vorgänger nicht altzuwei geändert habe — aber an den opulienten Spiel-

optionen, sowie den

exquisiten Missionen, die sowohl für Einsteger als auch ausgeluchste Pixalpiloten genügend Flugstelf beten, gab kaum et was zu verbessern Aber das Wichtigste Aces of the Pfacific macht, frotz das bedenklichen Hintergrundeszenanos, einen Piesenspaß. Erfeulich abei Das umfangreiche Handbuch entbehrl gelicher patriotischer

Lobhudelei und setzt sich mil dem historischen Zeitraum neutral und informativ auseinander Realitätspuristen, denen es richt genau genug sein kann, werden sicherlich bei dem beinharten Falcon 30 besser aufgehöben sein

ser aufgehoben sein Wird her von der Aufgehoben einzählige Tasten und instrument auswenig zu Iernen, solort loste gen möchte, bekommt veil Flügtzeug fürs Galt Ernzger Wemtsteropfen. Die gesteigste Grafiktible fordert hirnen Hardwarspers Ohne einen 386er mit mindesten 25 MHz und aus dem rasanten Flügspaß, frotz vornabel einstellbärer Grafikfyracht.

Resenspaß. Erfreulich dabei Das unflangreich Handbuch ernstellbarer Graffkpri entbehn jeglicher patrolischer zuckeliges Vergrugen zuckeliges Vergrugen Hersteller: Dynamik Zirtia-Pereis: 130 Mark

SUMPER

MS-DOS 86 %
Grafik: 82 % Sound, 62 %
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

AMIGA in Vorbereitung

C 64 nicht geplant



Flugzeuge und Schitte lassen sich einzeln betrachten: Eine "Zero", eine "Oscar", ein amerikanischer Flugzeugträger, ein amerikanischer Frachter (von oben nach unten)

Die Rache der Rexxonen



Laser frei: Die außerirdische Minenkolonie lient im Dauerfeuer

Epic

m nachsten Jahrtausend ist Weltuntergang. Die gute alte Sonne entschließt sich entgegen allen astronomischen Voraussagen, zwei Milliarden Jahre zu früh zu explodieren Als hatte die Menschheit an diesen unfreundlichen Aussichten nicht schon genug zu knabbern, nutzen Außerirdische die Gunst der Stunde und wollen unseren Nachfahren an die Gurgel. Bevor Mutter Erde in ihre geologischen Einzelteile zerfällt, wird deshalb kurzerhand eine riesige Flotte in Marsch gesetzt, die die gesamte Menschheit in ein sicheres Nachbarsystem bringen soll, Leider sind diese Generationsraumschiffe relativ langsam und schlecht bewaffnet ein gefundenes Fressen für die Abfangflotten der feindlichen Beyyonen



Ein Blick aus dem Seitenfenster



Perspektive nach Wahl

1 sz ololne liegt im Dauerleuer.
Die Zukunft der Menschheit ware spatestens hier beendelt, gåbe es nicht die Kampfstaffel der "Epic-Fightiers", einer schnellen Einsatztruppe von Raumfagern. Diese kleinen Filtzer sind der einzige Schutz der inlerstellaren Karavane auf ihrem Weg durch das feindliche Ternforum der Rexxonen Am Steuerknuppel einer die Am Steuerknuppel einer die

Euch befriedigt zurücklehnen durft Der Raumkampfsimulator Epic konfrontiert den Piloten mit prinzipiell zwei unterschiedlichen Auftragsarten Da sind zum einen die reinen Kampfauftrage im Welfall, Ihr

ser Kampimaschinen müßt ihr

neun haarstraubende Missio-

nen uberstehen, bevor Ihr

bahnt der eigenen Flotte z B einen sicheren Weg durch ein Minenfeld, wehrt Angriffe feindlicher Jäger ab oder fliegt Geleitschutz für das Mutterschiff. Ein anderer wesentlicher Bestandteil der Einsatzpläne sind Missionen auf Planeten

Hier gilt es, geheime Kommandozentralen und industriekomplexe der Rexxonen zu zerstören. Da alle Missonen zurerstören. Da alle Missonen such automatisch der Handlungsablauf, wenn ein Auftrag nicht vollständig erfedigt wurde. Gelingt es z.B. nicht, eine Radarstation zu zersfören, werden die Feinde gewarnt und der nächste Auftrag gestallet sich entsprechend schweriger. Damit das Pfloten productive schweriger. Damit das Pfloten schweriger. Damit das Pfloten schweriger. Damit das Pfloten productive schweriger. Damit das Pfloten schwer



Klar zum Landen Planet voraus



Feind Flotte im Anmarsch



De Programmierer von Epic dürft inn besonders Simulationsfliegern keinen Urbekannten sein. Die im Frühjahr 1999 von Martin Kerwinght und Philip Alsopp gegründer Err na Übjala İlmage Design zeichnet unter anderen verentworfflich für der Fügsmulation FEB Reislation, ern Musterbespiel in schweite Veich lorgraften und Oceans Robeccop 3 Mit Epic halt man nur erneut über der schweis persicht bei mit er Nach ein der Schweiser der Schweiser von der Schweiser der Verpfall vereit visse schwei Fügsmulater. Außerdem ist bereits Epic 2 gegent. Diese Fort setzung wird dann nur auf CD ROM erscheiner.

handwerk nicht zu einfach wird, sind alle feindlichen Installationen mit Energieschirmen und knackigen Abwehranlagen gesichert. Zusätzlich heften sich alsbald feindliche Jäger an Eure Fersen, die für weiteren Ärger sorgen

Wie in "normalen" Flugsimulatoren, seht ihr die Planeten- und Weltraum-Kampfgebiele durch die Frontscheibe Eures "Epic-Fighters" Mit den "F-Tasten" stehen weltere sechs Blickwinkel auf Abruf



Das Mutterschiff im Fadenkreuz, Jetzt heißt es schnell sein,



or jedem Einsatz gibt's ein Briefing durch den Kommandanten



Ein feindlicher Kreuzer löst sich in seine Bestandtelle auf



An unterschiedlichen Spielperspektiven herrscht kein Mangel

bereit - zur besseren Übersicht lassen sich alle Armaturen ausblenden. Gesteuert wird ausschließlich mit der

Das jeweilige Kampfgebiet erstreckt sich über viele Quadratmeilen. Zur besseren Orientierung können wir auf einem kleinen Radarschirm die aktuelle Position verlolgen. wober Freund und Feind durch unterschiedliche farbige Punkte gekennzeichnet sind. Um für das harte Handwerk gerustet zu sein, haben die Waffentechniker ganze Arbeit geleistet: Nicht weniger als acht verschiedene Laser- und Phaser-Arten laden zum Pulvensieren ein. Wer den Hochenergiestrahlern nicht vertraut, darf mit zielsuchenden Raketen auf Alien-Jagd gehen. Um die Lebensdauer des eigenen Schiffes etwas zu erhöhen, ist ein

Hochenergie-Uberladungsschirm eingebaut, der sich selbsträtig auflädt. Sollte der Gegner ein Feuergefecht doch zu seinen Gunsten beenden, stehen zwei Ersatzschiffe und zweł geklonte Ersatzpiloten bereit. Wer sein Personal allzu freigiebig in der Schlacht verheizt, scheitert und muß die entsprechende Mission von vorne beginnen - zum Glück gibt's nach jedem erfolgreichen Auftrag ein Paßwort. VW







Eisplaneten

Mrt Epic fühlt man sich unversehens in die act onreichsten Momente einer "Kamptstern Galactica '-Epi ande versetzt Starbuck zieht die Gurte fest. Apolo haut den Nachbrenner rein und den Zylonen trånen die Augen Die feindk-

chen Polygonschiffe fliegen dem Computerpiloten nur so um die Ohren. Die fixe Pracht wird durch reichlich Soundeffekte und klassische Musikstucke weiter aufgewertet. Leider ist die Schnelligkeit des Programms gleichzeitig auch der größte Nachted Die Maussteuerung ist derart sensibel, daß schon das kleinste Verreißen zur Katastrophe führen kann. Wer dann nicht in Sekundenbruchteilen reagiert, donnert mit Sicherheit in das nachste Hin

Power-Tips

Mission eins: Genau das Richt ge, um sich mit der gewöhnungsbe dürfligen Sleuerung vertrauf zu ma chen Trotz Zeitnol durite es keine Schwierigkeiten bereiten, einen Korrator durch das Minenfeld freizu schießen. Vorsicht vor dem einsamen Feindgleiler. Werisich in unnö lige Euftkämple einläßt, läuft Gelahr in die nächste Mine zu donnern

Mission zwei: Bevor die Radar anlane das Zeitliche segnet, muß der Generalor für den Sicherheils schirm ausgeschaltet werden. Ein fach einer der Straßen lolgen. Hier q II, wie bei allen Bodenmissionen Vorsicht vor Laserstellungen

gen Situationen Fersengeld zu ge ben, als sich ofeich in das heft-oste che Jäger nehmen nur sellen die Verfolgung auf, Abdrehen, und die Genner überraschend aus einer an deren Richlung angreifen Laser stellungen sind besonders anfältig für zielsuchende Raxeten

> dernis oder touch ert den Planetenboden. D a zwerte erwähnenswerte Schwachstelle Prioten leiden schnell unter Orientierungsproblemen. Alle Raumkämpfe finden

auf einer end begrenz-

ten Spielebene statt.

Verläßt man mit dem

eigenen Schiff diese Ebene nach oben oder unten, findet man nur mit Gluck und Er-

fahrung zurück ins Kampfgetummel -- das eingebaute Radar hilft eider nicht weiter Trotz dieser Måkelnunkte ist Epic ein außergewöhnliches Actionspie-Es macht ,ede Menge Spaß, im Sauseschritt durch das All zu düsen und dahai hemmungslos zu lasern". Für den zweiten Teil wünsche ich mir etwas mehr Story



Genre: Action Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS Grafik, 78% Sound: 72% Schwierigkeit: schwei

ATARI ST

AMIGA in Varhereitung

C 64 nicht geplant



In Vorbereitung

computerspiele/tests



C2151 / 390071

Versandbedingungen. 8er Vorkasse + DM 6 00. be Nachnahme + DM 8 00 Reste ungschriftlich FROG-SOFTR BUTBWSKI,

ME	AMIGA	MS-DOS
18 4 164 024		
7 (74)	7.20	- 14
	44.50	
AT THE MARKS	N 5.	0.6
	16.	1.
		200
11 46 4		1.0
V 1977 7152334	4	
11	-	
THE PERSON NAMED IN COLUMN 1		
	200	5.5
-	3.3	*
		16
		100
P ben Dr	**	
	4	

	-	"
7	- ^	-31
n norge) nere	-	
20%		-4
to Lain.	-	7
	-	
	4	
	2	4.
11 11		
V.1		
		1
The set	4	
	i.	
M co er	. "	20
Dis .		-
But to the		-4
unife.		-
		-
4 100 0	1.0	
* M >		11
1 m M4		10
	7.4	
		*
		.00
1		
and deale		
	*9 /	
to the	1075	in .
	44	
Ag 1 y	24	
		" .
2 10 10		v
	4	4
	- 1	
P 2 ***	56	
	14	-
4 10	4	
		9.0
	**	
2 20.00		
		u
Say 4	**	
	4,0	
	1,0	-

den Amiga Wir klonen i ertgege aufgeführten	erspheir Jodech is Itropies Progres	and "Size Earth It was Mills des Jahres shan vortes et Jap n Auter des Iner screen führen wir no dere Artike	
#M Hardware Fr. sem. A Soundblaster 01 Soundblaster 01	370	e d F vacual Rillion olitore s	0.0
R NIS Sporther or 12 KB Sporther of 4 day or support			74

Technik, die begeistert



Salte 32 Farben im Pal-Overscan-Modus - der zweite Level



eam 17, Englands neuester Stern am Softwarehimmel, leuchtet weiter. Dem bemerkenswerten Einstandsspiel Atien Breed folgt nun mit Projekt X eine reinrassige Hori-

Wieder kämpft sich der Spieler ins nächste Jahrtausend. plaqt sich mit mutierten biomechanischen insekten und muß deren Hermatplaneten Ryxx in die Luft jagen. Um ins Hauptlabor zu gelangen und dieses mit gezielten Bombenwürfen zu zerstören, müßt Ihr vorher fünf lange Levels überstehen. Vom Weltraum geht's an die Oberfläche des Planeten, von dort aus in einen Vulkan, einen unterirdischen See und in die Station der Mutanten. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein Obermotz und eine Speed-Bonusrunde. Das letzte Level dient als Vorspann vom Abspann Hiermüssen die Entlüftungsschächte der Station mit Bomben getroffen werden.

zontalballerei à la Nemesis.

Bevor es jedoch losgeht, wartet ein umfangreiches Menu auf den Actionfreund. Es darf eines von drei verschiedenen Raumschiffen gewählt, sowie zwischen "Rookie"- (leicht) und "Arcade"-Modus (schwer) hin-und hergeschaltet werden: Dauerfeuer läßt sich anwählen, High-Scores werden gespeichert

Während des Spiels flattert Ihr mit Eurem Joystick- oder



Der "Plasma"-Schuß in Aktion

Joypad-gesteuertem schiff durch die von Feinden nur so wimmelnden Levels. Holt Ihr eine ganze Angriffsformation der Mutanten vom Himmel, gibt's ein Nemesis- oder Apidya-ähnliches Extrasymbol Im unteren Bildschirmteil befindet sich eine Extrawaffenleiste, die anzeigt, welche Waffe zur Zeit verfügbar ist. Plasmakanonen, Laser, Raketen, Seitenschüsse und ein Schutzschild warten auf ihren Finsatz. Die meisten Waffen gibt's in mehreren Stärken, ist Euer Schiff übermäßig stark bewaffnet, steuert es sich dementsprechend träger

Habt Ihr ein Level ım "Arcade"-Modus geschafft, dürft Ihr beliebig oft im nächsten anfangen. Ubrigens: Projekt X läuft nur auf Amigas mit 1 MByte, kn



im Weltraum geht's sachte los -- die Schwierigkeiten kommen noch

Da mögen meine Kollegen sagen, was sie wollen Projekt X ist für mich die seit Jahren beste Amiga-Ballerer im "klassischen" Stil. Ich persönlich spiele es lieber als Apidya. Zwar mag das Extrawaftensv-

Schwierigkeitsgrad | sehr hoch, die feindliche Taktik zu "langweilig" (Zitat, Winnie) sein, oder andere spielerische Monodie technische Brillanz, Sprachausgabe und unerhört hohe Motivation machen diese zweifelhaften Mankos aber wieder wett. Die Grafik trifft genau meinen Geschmack. Der Favorit, die gött-

stem geklaut, der

liche Eislandschaft mit ihren "traumhaften" Feinden Auf Begleitmusik während des Spiels wurde verzichtet, dafür pibt's tolle Effekte und Sprache Dank weiteren ungewöhnlichen Grafik- und Soundspielereien besticht das Spiel mit einer famo-

sen Almosphäre, die das ein toniemanko ausbūgelt Project X ist eine High-Tech-Ballerei mit knackigem Schwierigkeitsgrad Unbeholfene Actioneinsteiger sollten beim Händler vorsichtshalber probespielen.

computerspiele/tests



Feuer, Lava, Fels - wohin das Auge blickt, nur Feinde und heißes Gestein (Amiga)







... führt Euch in eine feindliche Unlerwasserwelt







Insider-Liebling zum ausgewachsenen Chart-Killer Project X schafft den Drahtseilakt zwischen Effekthascherer und durchdesigntem Ballervergnügen Zwar wurde Schwierigkeitsgrad extrem hoch an-

der vierte Level...

gesetzt, dafür sorgt das gestylte Ambiente für Motivation und Schweißausbrüche Immerhin waren die Programmierer so fair, nach einem Raumschiftverlust nicht das komlette Extraarsenal zu streichen. Ich persönlich tendiere zwar mehr zu gradlinigen Actiontiteln, konnte mich der Fasz-nation von Prorect X dennoch nicht entziehen. Der Spaßfaktor wurde sogar sowert hochgeschraubt. daß ich der Steuerung den "Trägheitsaspekt bei vernünftiger Bewaffnung verziehen

habe Die Idee prientiert sich zwar an der Realität, entpuppt sich aber als nervig. Projekt X sollte sich jeder ambitionierte Action-Freak zulegen - zumal der klassische Stil in letzter Zeit doch sehr vernachlässigt wurde



Stimmungsvolle Zwischenbilder erheitern den geplagten Joystick-Akrobaten von Obermotz zu Obermotz

Genre: Action Hersteller: Team 17, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS nicht geplant

ATARI ST

AMIGA 78% Gratik: 78% Schwierigkelt: schwer

C 64



Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 08582/1599 Telefox 08582/8625

Grafi Electronic

Sternenhimmel



Wenn diese sieben Welten um Hilfe rufen, packen Bubby und Bobby ihren Regenschirm und ziehen los

Parasol Stars

ach drei Jahren macht sich Klein-Bubby mit seinem Kumpel Bobby mai wieder auf Abenteuerjagd, Dieses Mal begeben sich die beiden auf eine Rettungsaktion über sieben Planeten, die allesamt von unsenősen Monstern heimgesucht werden. Auf der Musikwelt haben sich Pianos und Akkordions selbständig gemacht, irgendwo anders laufen Löwen und "My-litte-Ponies" frei herum: Schmetterlinge terrorisieren das Land Bewaffnet hat sich das halbwuchsige Dup mit je einem Regenschirm Nun ist

so ein Regenschirm im Notfall eine äußerst praktische Waffe: Zum einen kann man den Monstern damit ordentlich eins auf die Mütze geben, weiterhin lassen sich betäubte Gesellen aufspießen und durch die Gegend werfen. Steht Ihr unter einem tropfenden Wasserhahn (Wolke, was auch immer. Hauptsache, es kommt Wasser heraus), sammeln sich die Tropfen in der Regenschirmkrempe. Nach fünf Troofen ergießt sich schließlich ein wahrer Wasserfall aus dem Schirm und bahnt sich seinen Weg



Der Vorgänger Rainbow Islands erzielte satte 91 Prozent



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS nicht geplant

ATARI ST

AMICA BO W Grafik: 67% Sound: 51% Schwierigkeit: mittel

C 64

durch alle Etagen des aktuellen Levels nach unten. Logisch, daß die Flut glieich alle Bösen mitreißt. Statt Wassertropfen könt ihr auch Elektrizität sammeln. Allerdings schießt der erzeugte Blitz nur gerade in die Honzontale — mit etwas Übung macht man sich das aber auch zunutze.

Die zahlreichen Levels erinnern in Grafik und Aufmachung weniger an den Vorgänger Rainbow Islands, sondern





Wer die Kraft des Wassers nutzt, ist schneller mit den Levels fertig.

mehr an den Erstling Bubble Bobble. Größtenteils sind die Spielflächen bildschirmgroß. einige scrollen jedoch ein klein wenig in die Horizontale, Jeder Level besteht aus mehreren Plattformen, allesamt im Querschnitt von der Seite gezeigt. Ihr steuert Bubby oder Bobby laufenderweise über diese Flachen und könnt durch Druck nach oben eine Etage höher hüpfen. Der Feuerknopf aktiviert einen schwungvollen Regenschirmschlag - en garde Ab und zu gibt's auch einige Extras, die den beiden Helden die Monsterhatz vereinfachen: Geschwindigkeits- und Energieblitzsymbole sollte man tunlichst aufsammeln.







Eine kleine Level-Auswahl Bubby in Hochform. Ab dem zwelten Planeten wird bereits der gesamte Bildschirm gescroftt.

computerspiele/tests

Parasol Stars knuoft. obwohl es d e Genials tắt von Rainbow Islands nicht erreicht. gelungen an den Spielspaß der Vorganger an Jeder Level beherbergt eine neue Herausforderung, ob es nun trickreiche Monster sind oder ei-

sich eine recht hohe Motivation breit (zu zweit potenziert sich der Fun-Factor nochmals, da Ihr Euch gegenseitig verdreschen könnt). Sie flaut allerdings trotz der Level-Vielfalt mit der Zeit ab Parasol Stars ist ein lustiges Hüpf-und-Monster-verhau-Spiel

ne besonders witzige Lage der Plattformen Einzig schade finde ich, daß das Spiel keine neuen großartigen Elemente enthält. Anfangs macht

der alten Sorte und bietet jedem geschicklichkeitsbegeisterten Jump'n'Run-Fan eine Menge Spa6

NEII * NEU * NEU * NEU ★ international

Entertainment SkyLine GmbH

Tel. 0711 / 81

St. Poltener Str. 28 - 7000 Stuttgart Wir liefern per NN DM 9, / Express DM 5 'Aus, Scheckvorauskasse DM 14

Titel Am	iga/Atari	Titel	IBM
Abondoned Places	69.H	Airina	. 30
Airtian 320	88 9i	Hatty too	ZR 90
Amberstar	4.90	the hospita	72 90
Apydia	68,90	July set in Mularge Pint	68.90
Barbanan 2	59.9C	ge we	7 = 90
Batter (ste	W.C.791	10 80	87 90
Black Crypt	66,90	Civilization d1.	89,90
Basck Gold	68 90	Fixe Kathedrate	81.90
Bundes iss Man Prof	(0.010)	Ewan Matress 2	84 90
Casties e	49/5/528	Eye of the Bork isk	68.90
Cong estatur	7 No.	economic distribution of the contract of the c	49.30
Die Nath edigie	83 H	1 4 4 1	88 30
Elvira Mistress 2	69.90	y THE WAY	bis it
Eve of the Beholder to	69.76	souts.	3.31
Enterrytes of Dawn	69.90	e en Te	00.00
Figt 1 - 4 the Intruder	gs to	autoria sit	Ra Re
Farma He and the		Harpoon	8 x 30
Got -	24	Hyperspeed	9 31
field	59.90	Indiana Jones 4	3.6
Great Court Terr all	67.90	Indiana Jones Adv	(18,510)
Harpoon 2	74 90	18 . 5 . 5 .	R, 11
Heret of China di	78.90	100000	22.00
He maali	82 90	Cert J. Data Dax	4.151
		tales with	o8 95
Indiana Jones Adv.	64 90 58.90	g at the	×81580
ames P-+d 2	58,90	Dr. Cr.	885,358
	68.90	Megat aveiler a dl	78 90
Knight mare		Might & Magic 3 dl	8 90
Knights of the Se	1.10	Monkey island 2 dt.	84,90
Lessure Surt Larry 5	H 10	PGA Tour Got Plus	8.96
CO 3.7	r ₁ g 90	Posce Cos 1	78 90
en agolatifica	4 < 30	Fig. granging	16
ether post Tibe co	59.30	H 1 , 4	82.90
Mad TV	78,90	Rodger Rabbit	74.90
Mag ward	9.96	Secr. Weapons o L I	84.90
Mega Lo Mania	7" 90	Secr Weap O , P38	34.90
*fight & Magic 3 d	8 %	Said Weap Di, P80	LI H
the day was	9.8	Smatte d*	6119-510
PLM - PRIO	4.90	Sim Ant	YELDS
Police Quest 3	78,90	1913	200 Feb.
Pools of Darkness	69,90	pa Fare	78 90
Populous 2	18.3	Star Trok	74,90
Rai our Ly nr	2.90	v je.a	72.90
Haspe	68 90	Block of the state of	74 90
Shadow Lands	69,90	Ultima Underworld	85.90
Space Quest IV	74,90	Test Park Str. J. Apr. 15	+4.90
Special Force	8.90	W 4 4 21 P	
Ine Coin	59.96	And the second	28
Jihou t di	69.90	w . c r p Mess C	1 1F 9P
Venueur ce of Eacaybur	69 90	Wing Commander Miss D.	
Je sarr	63 90	Wing Commander Miss D	1 9 +0
		Wing Commander Edit	

notwendiges Zubehör . . .

castrork out	134 90	Amuga Action Rep. 1 A500	99.00
woulderk " cat	161 90	Amiga Action Rep. 1 A2000	1.00
CH 2 00 x 1 1	125 90	Sunnytine Mouse div. Fix ther	800
growth Booth warnest in	4.F 14.1	512 KB Speicher I A500	61.11
JOSSELA MG a co	3+ +0	1.5 MB Species	a SE
Juystak on to 10 bids	38.90	- B MB Contract	26556
	Video	games	
Mega - Drive		Game Boy	
Minag - Orive uap.	2. 8. 10	Bahman	370
Winter have sex 5	68.90	Meter Make	6.40
toho Madder S	0.5 (8)	Boulder Dustr	52.90
E A Hockr (19.90	Sound R.C Pr. Ar	28.80
Go com Ann 2	10 10	Duck Tales	63 90
Game Gear		Nintendo N.E.S.	
Soor	.6.90	Bubble Bobble	64.90
De account	79 10	Diane.	79.30
Devilish (US)	7 90	High Schools	83.40
Mickey Mouse (D)	69.00	H yy	77.90
	94.90	MOUNT PO No	114.90
Master Gear Adapter	A1 16	Marya Mwision	112.90
Sega - Master		Atari Lynx	
Senic (D)	8190	An writing from	9.00
Bubble (Babble (D	89.95	vieno Child	4.90
Mickey Mause (D)	0.450	Qua	9.90
Spicerman (D)	89.90	X-bets	78 90
Verent	7	Con South	4 90

* A * STAR * IS * BORN *

Wenn Richie behauptet, daß Parasol Stars nicht die überragende Qualitat von Rainhow Islands erreicht. dann muß ich ihm recht geben. Alterdings hält mein Motivationsvorrat weitaus länger. Als Jump'n' Run-Fan habe ich

mich tierisch über die perfekte und professionelle Umsetzung von Ocean gefreut. Nicht nur technisch haben die Engländer das Beste draus gemacht, all die kleinen spielenschen Finessen wurden vom PC-Engine-Vorbild übernommen Parasol Stars ist für mich der Prototyp eines modernen, liebevollen Geschick-



klassischen seine Wurzeln nicht verbergen will Die Mischung aus klarer, schnörkelloser spielenscher Linie sowie ausreichend Abwechslung und solide getimten Motivationsschuben kommt an - Nicht zuletzt dank dem vorzüglichen Zwei-Spieler-Modus

das

Jeder Amiga-Besitzer mit Hang zu Jump'n'Runs oder superpulzigen Sprites muß sich Parasol Stars kaufen, ich freue mich jetzt schon auf die Fortsetzung Liquid Kid, an der Ocean bereits arbeilet - hoffentlich sitzt dasselbe Team dran





Die Obermotze sind fair und leicht zu besiegen

Das eiskalte Händchen



Oben wartel der erste Obermotz, unten gibt's eine Abkürzung

The Killing Beast Show



Ork-Murks: Gute Grafik, aber kaum Spielwitz dahinter (Amiga)

Addams Family

nkel Fester hat so einen auf die werche Birne bekommen, daß er sein Gedächtnic verloren hat und mit wehen. den Fahnen zu Abigail Craven ubergelaufen ist. Zusammen mit ihren schlimmen Gehilfen "The Judge" und "Tully" hält sie den Rest des Gruselclans sicher hinter den unzähligen Türen des Addams-Bungalows in Verwahrung. Nur der wackere Gomez kann dem sinistren Treiben ein Ende setzen und Töchterchen Wednesday, Sohnemann Pugsley, Granny und Morticia aus den Klauen der Hexe befreien. Um diese Auf-

gabe zu bewältigen, steuert Ihr den öligen Gomez samt öligem Bart durch unzählige Plattform-Level. In jedem Hauptabschnitt des Anwesens wartet ein besonders schlimmer Gegner. dem wir einfach mit Gomez auf die deformierte Rübe soringen. Jeder erledigte Hauptmotz läßt ein Herzchen zurück. mit dem wir Gomez Lebensbatterie ausbauen. Sammelt Gomez ein Extra ein, kann er zeitweilig fliegen und sich besser verteidigen. Dank unendlichen Continues steht der Befreiung der Addams Family nichts im

haargenau die Typen, die jedem ballerfreudigen Compulerspieler im Dutzend vor die Knarre laufen - Kanonenfutter. Fließbandfeinde Psygnosis, seit ieher um die Rehabilitation zu Unrecht ins Abseits gerückter Spielkreaturen (z.B. diverse Beaster und Lemminge) bemüht, nahm sich nun auch dieser Fantasy-Geschöpfe an und bastelte ein Spiel um einen Ork als einsamen Helden. Ihr steuert das Monster (von Psygnosis als Mischung aus wanderndern Raketenwerfer und zweibeinigem Säbelzahn-

ormalerweise sind Orks tiger recht frei interpretiert) und versucht, einen fallengespickten Planeten heil zu verlassen. Diese Welt ist in verschiedene Ebenen unterteilt, die alle nur einen Ausgang besitzen - und den erreicht Ihr nur, wenn Ihr davor Schlüssel, Bargeld oder gar ein Jetpack gefunden und eingesackt habt. Des weiteren dürft Ihr hüpfen, ballern oder die gesammelten Gegenstände anwenden. Drei Continues steigern Eure Überlebenschancen, an denen die Monster und eine schnell aufkommende Munitionsknappheil beharrlich knabbern.

Cartoonist Chas Ad-/ dams hatte seine Freude an der Addams Family Die schräg-abgedrehte Atmosphäre seiner Gruft-Comics taucht erstaunlich unverfälscht in der Comnuterversion auf. Freund und Feind gehen den erstaunlichsten Tätiokeiten nach

- düsen z B. mrt Propellerhüten durch die Gegend oder nehmen ein Bad in der Kaffetasse Damit Ien versteckt

nicht genug, sind uberall im Haus Fallturen, Bonusräume, Schalter und Geheim-Level versteckt Auch nach häufigem Gebrauch nutzt sich das Spiel deshalb nicht ab. Trotz allem Comicspa8 - The Addams Family est ein an-

spruchsvolles Plattformspiel Nicht umsonst sind überall Lebens- und Energiepil-

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

MS-DOS nicht geplant

ATARI ST in Vorbereituna

AMIGA Sound: 54% Schwierigkeit: schwer

C 64 in Vorbereitung Man kennt's Psygnosis neuestes Actioni Geschicklichkeitsniel besitzt gute Grafik und ansprechende Soundeffekte, aber nur wenig neue Ideen Ork ähnelt dem ältlichen "Killing Game Show", ist jedoch we-

der ähnlich gut durch-

ken, was in einem Spiel dieser Machart sehr gewöhnungsbedürftig ist und zu ständigen Zusammenstö-Ben mit den hüpfenden und fliegenden Gegnern führt. Auch ein paar zusätzliche Gags können das Spiel nicht aufwerten Der Spielspaß bleibt

dacht, noch annähernd so interessant aufgebaut gebremst - eisenharte Fans ha-Die Orkspielfigur kann sich so bens's zudem in drei Stunden zwar umdrehen, aber nicht duk-, durchnezockt

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

ATARI ST n Vorbereitung

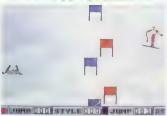
AMIGA Gralik, 68% Sound: 44 % Schwierigkeit: mittel

C 64 nicht geplant Es gibt auch Alternativen. Aber die raucht fast jeder.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Bronze für Microids



Buckelskifahren ist noch eine der Justigsten Sportarten

Super Ski 2

it Super Ski 2 möchte Microids an die Erfolge klassischer Gruppensportspiele anknúpfen. Alle denkbaren Wintersportarten (einige olympische Disziplinen) sind mit von der Partie u.a. Riesensialom, Slalom, Bobfahren, Hot Dog, Skispringen und Abfahrt. Bis zu vier menschliche Athleten und vier computergesteuerte Gegner können an der winterlichen Herausforderung teilnehmen. Bei allen Sportarlen mußt Ihr versuchen, in kürzester Zeit Bestleistungen zu erzielen. Während beim Sla-Iom Geschicklichkeit und Re-

aktion gefragt ist (Ihr müßt 75 Tore ohne Fehler passieren), gilt es beim Abfahrtslauf, eine gute Kombination zwischen mutiger Schußfahrtstellung und sicherem Ausweichen zu finden

Beim Bobfahren sollt Ihr mit dem Jovstick gegen Zentrifugalkräfte kämpfen, damit Ihr nicht einfach aus der Bahn hinausfliegt. Erstmalig auf Heimcomputern zu sehen gibt es die neue Disziplin Buckelskilauf ("Hot Dog"). Zum Ende jeder Disziplin werden dann vom Computer die Medaillen verlie-

Raketenracker



Rocketeer

m Herbst in den Kinos, jetzt auf dem PC. "Rocketeer" ging in den Lichtspielhäusern zwar nicht ab wie eine Rakete. aber dafür setzten sich die Programmierer von Disney persönlich ans Solet

Das Spiel, das bis auf die Figuren nur wenig mit dem Film zu tun hat, ist in fünf einzelne Minispiele aufgeteilt. Zu Beginn fliegt man drei Rennen gegen andere Flugzeuge. Runde zwei Operation-Sowieso-Stil muß Cliff (der Held) sich und seine Freunde im Hangar gegen die gegnerischen Soldaten verteidigen. Runde drei und vier sind Schießspiele, bei denen von rechts nach links gescrollt wird. Zu guter Letzt kommt Runde funf, ein Boxkampf auf der Tragfläche eines Zeppelins. Erst wenn hier alte Gegner besiegt wurden, bevor der Zeppelin in einer Feuerwolke explodiert, kann der Rocketeer seine Freundin wieder in die Arme schließen. Die einzelnen Minispiele werden durch Comicbildchen verbunden, die von den Originalzeichnern des Rocketeer-Comics stammen. Mit Paßwortern kann man in alle funf Runden direkt einsprin-

Sind die lustigen Zeiten von Summer-und-Winter-Games-Sessions vorber? Super Ski 2 tritt auf ke nen Fall in die Fußstapfen seiner berühmten Vorfahren Sieht man davon ab, daß die Steuerung manchmal etwas unpräzise ist, geben

sich die Disziplinen allesamt zu langweitig An 75 To-



Weniger Ladezeiten und mehr

ren vorbeizurauschen und dabei Abwechslung hätten Super Skr 2 darauf zu achten nicht aus der ganz gut getan Genre: Sport Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 80 Mark MS-DOS AMIGA 33%

ATARI ST n Vorbereitung

Schwieriakeit: mittel C 64 icht geplant

Mal ganz abgesehen davon, daß hier zahlreiche Menschen abgeschossen werden mussen, was unserer BPS (und nicht nur der) gar nicht gefallen durfte Auch spieleunterdurchschnittrich Der Schwierinkeitsgrad ist hoch, die fünf

einzelnen Seguenzen für sich ziemlich langwierig und -weilig

Fortgeschrittener wird gar nicht erst uber das Rennen hinauskommen und bald was anderes spielen. Technisch hat man sich, gerade für die ersten Stufen, viel Muhe gegeben. Die in 256 Farben digita isierte Grafik wirkt prima und scroft f ussig

Aber ab Stufe drei geht es mit der Qualität ziemlich bergab. Mehr Anfänger und auch so mancher Abwechslung hätte gut getan

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Disney/Infogrames, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 53% Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

AMIGA

C 64 nicht geplant

Meyerothung Eggo Hannover 3000 Halingver 196

FUNNY-SOFTWARE

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

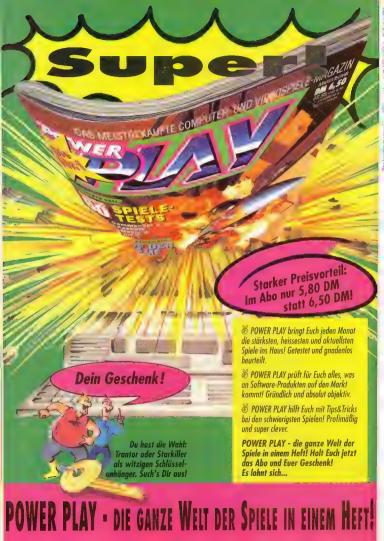
Entertainment-Center: Stuttgarter Str 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr 18, 7800 Freiburg • Storchenstr 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg Hessen: Frankfurt Bayern: München NRW: Kamen Württemberg: Aalen Baden: Freiburg 12-18 Uhr 10-18 Uhr 14-18 Uhr 12-18 Uhr 12-18 Uhr 10-18 Uhr 0761/382590 06841/64587 069/613282 089/761908 02307/72181 07361/680663 varbehalten - Leferung per Nachnahme Flachhosten B. Elizuschiag 7. Austand Nur Scheck Vorauskasse + 21. Alle vorhengen Preise vertieren hiermilithe Guhaket. Fur Druckletiler und Irriumer keine Gewahr. Preisanderunge

UPERAUS				ISCHE PREIS				E NEUERSCH flichen Beratung	IEIN	UNG	EN	HARDWARE + ZUB	E	Н
rostamo i	AMIGA		IBM			ATABI	IBM		MIGA	ATARI	IBM	JOYSTICKS		
				Home Alone	64,95	Athri	74.95		62.95		79.95	Competition Pro. Standard schwarz	DM	2
D Konstruktions Kit T.P. Aurinos	119 95		87.80	Hudson Haws.		64,95	79,50	Rise o a Diagonial	82.55		86.35	Competition Prin. Standard Instrumental	DM	74
bondoned Places	78.95		81,363	Phyperspeed	04,00	04,00	99.95	Robin Hood (Sierra) dt.	2000		86,95	to do . An est a today at a		
dvantage Tennis Tour			89.95	Indiana Jones Adv	69.95	69.95	74.95		64.95	_	-	JOYSTICKS PC.		
ir Combat Aces	74,95	74.95	86.95	Indiana Jones 4	a.A.	As	a.A.	Rocketner	-		78.95	Competition Pro, Iransperent-Milly	DM	3
ir Sea Sup emacy	74.95	74 95	89.96	James Pond II	64,95	64,95	20.74	Roger Rabbit	aA.		78.95	Gravid schwarz	DNI	9 0
ir Sea Sup emacy ir Land & Sea.	84.85	14.00		James White Snooker		04,00		Remarce o LKingd 2			104.95	Grave transparent	UNI	9
10 Dec	y1 95	45.95	05/50	X	61 1.	o4 95		Salicano	9.95		13	ZUBEHOR		
litter.	31.30		2.95	K . G . 15 .	BERS		94.49	Negyh to the Laur			495	een trans.	711	A
n beast	81.35	81.95		Kalipunger	\$10	1195		secret every country			94 45	M. China Table	M	
mitas World	14.95	1450		kgah vo! Sk,	17.3	94	44 17	e congres of 16"			44.4	Carlo Maria Par	d	
Pyloni	2,35			1 Hande	\$145			Security (199)			49.45		U	
AT2			a.A.	Legend	72.95	72,95		Snadow Lands	72 95	72,95		Amga Action Riplity 31 A500 Ameri Anters Proglas 31 A9000	D49	19
which is to be	69.95	69.95	14.60	egend Fruittin	69.45	69.55	4.35	1 21 2			8 34	May Have A	184	
ane of the Cosmic File		-84,95		Leisure Suit Larry 3 dt	96 95		96.95	Shuttle daulsch			114.95	Volnotache Maus	DM	11
andil Kings	82.95		82.95	Lessure Suit Larry 5 dt	96.95		96.95	Silent Service 2	78,95	78.95		Costal Trackball	DH	11
	64.95	11.95		P		6.0		non-dut			80 14	No. Kibi	THE	
gitter-de	14.95	1495	19.9	7 30E <	54.95	58.60	4.95	S. C. & spale 5	9.05	995	29"		16.6	
in finances	.8 95	1882	62.9	and a state of the second		6, 90	14.95	Sim Buch			45 95	1 may	168	
irds of Prey	74,95	-	-	Lethai Xpess	67 95		-	Sercerer s Appliance			66,85	Yuckstari-Umschaltotatine	DM	-
Laur Coype	64,35			L 0 & J087	69,30	€5.95		000 0 1 10	2.95		8.35	Kessian-Unschatpatine incl. 2.0		21
lack Gold	69,95	89 95	74,95	Life & Death 2			74,95	Space Ace II	79,95	79,95	89,95	Amiga 500 somo m Meus	DN	71
- B - P -		F2 95	68.95	k .			98/45	Sport good to	0.4 10		81 95	A car of the principle of All Land A. M. M.	DAR	8
ra fuger ¿			7.95	control of			\$5.55	Suevia ce	A 94	8 4.		AVI'A VI M	15,8	н
indestiga Man, Prof.	69,85		89.95	Links Bartan Creek			44,95	Speedball II		64.95	79,95	AAIIGA Farbrioritor 1084 S	DM	43
Mark.	72.45		5.9%	k Q 16 -			11 /4	St ₀	3.54		72.95	", Module	100	
istles Data Disk			44 95	Logical		54 95	59,95	Star Treck			78,95	SPEICHERERWEITERUNG for A 500 auf 1 Mil	8	
August 100pp	48.65		88.95	1 de 1 de 2	A 95	69.95		4 y . Also sice	443	2	\$100	and the second second second second	16,8	
n legitati	4.95			Le pres			30 0	Source pod 1	0		81.50	the analysis of the A	DES.	10
ressmaster 3000			82.95	M-I Tank Platoon	24,95	74,95	87,95		\$9,95			mil Uhr + Accu abschaltbar - Ratroad Tycnon	DIA	
MAY DO 2	A 45	69.95		ALC: To			86 4	sta	1000		(C) (C)	The A hop make Mar of	. 3	
tuck Yeager Air Com	· 180		79.95	Magic Candle fl			78,95	Strike II			74 95			
vitization			89,95	Magic Pockets	64,96	62,95		Snice Commander				SPEICHERERWEITERLING		
villmiton de risch			104.95	Manchester Ho For	50.00	50.05	78.95	Strike Flact	84.95	81.95		fur A 500 Grundversion enwelterhar auf		
TO PS & Y	845			Maria Men so Jun			P 33	Suspenior	11.0			7.78 m. All trail DB have		
v Are	9 4/4		ed 95	Daniel	3.65	8.45		T-F ₆ \$	"B 4"			Tur A 500 * Mtt Chip Ram wenn Big Agillan v	crhas	nde
Park Line		2.95		Mr. P	000	Da 95	.192	Thoughten, His			1.35	lur A 2000 ebschaftbar Mega Mix 2000	40.	
s Bant	4.9.		86.95	Mera Chino	2	95		"g n r 3r 7	1, 35	67.90	24.95	78 CKI - JR CKI 22 RCV	0.3	
at dure			SHU	the way	64110	54 95		THE COURSE CAN CAN			82.6	fur A 1000 extern 2 6 MB	SH	4
samule				Ung ter?			q q	he , d.Mh.	4.6		1.41	LAUFWERKE IN SUPERPREISEN		
00 1	.1 02	1.95		11-10	68.60			1,03	H-51911			Professional to adventure sent of a w	201	
PARKS CHARGO		61-		Music & Succes		017	64.45	Try Simps	12.00	2.45	9,		D 161	
- MH144 - 357	83.50	83.75	83.45	Michigania (i	8 *	876		The factor	1394	+ 95	1 11	FARABA O . A M	1.51	
v:0			89.95	MIE 29'S as F Fam	66.92	85.51	00.05		39.95			Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	254	11
vira Mistress 2	78,95		89,95	Might & Magic 3 of.	89 95		89,95		23.33	22,00	79.95	Enbaurahmen für 3.5' Laufwerk	2014	
S Mega			86,95	Monkey island	89.95		94,95	Time Quest	7 . 05		79.90	Festplatten A988 Oktagon für Amiga 500		
Believe d	4.92		34.95	Morney and Lar	80.05		89.95	1 greek	64.95			ASSESS MB (Quantum LPS 52)	LIV.	
e at Beholder 2			78,95	Monkey Island e			74,95	Top League	74 95	74 95	88,95	ASSB 105 MB (Quartum LPS 105)	Div.	
A Migritigan			39.90	Manches against	613)		20.00	Trans.	,895	40.00	78 95	Sept to a 45 HAM	de	
15 Operation Disk			49.95	No 1 Collection		69 95	79,95	Transworld		62 95		Festpletten A2006 Dktagon für Arniga 2000:	DN	
15 Strike Eagle 2	82,95	82 95		On the Road		69.95		Ultima 4-6				A2008 52 MB (Quartom LPS) A2004 5 MB (Quartom LPS)	DM	
in Parcon 3 d di.		2007	134 99	anuel Baldes	t 4 d5		64,95	Unit file 6	, 2,55		89.95	A2008 162 9/8 (Duartum LPS 182)	DM	19
19 Stealth Fighter	74,85		89.95	Paperboy II	13.95		12.95	Ultima 7			89,95	Metapres in 2 MB RAM	DM	-
Contract Con		71.95	89.25	264 C - P >			82.95	District the President			9 %	Festplatten Golem SESI für A500	DM	
te Gales of Bawn	76,95	76.95		PGA Tour Golf Plus	78,95	6015		Ultima Under World			89,95	Gotom 90 MB	DM	13
etter.	24.55	22.05			69.95		69.95	becharted Water			114.95	Festplatten Golem SCSI für A2000		
ight of Intruder	77,95	77.95	72.95	PK Fighter Police Quest 2	86,95	96.95	86.95	USS John Young 2	64.95			Golem 50 MB	DNI	9
ght Planner	6.00	76.95	12,50	Ponce Usest 2 Ponce 1 e + 3	86,95	30 30	80.95	Utopla	74,95	74,95		Botem 100 MB	DIM	12
music Gard Par	1495	1 35	94.95	Pools of Darluness	72.95		74.95	ستالسنا ته در عدوه د	.8,95			Flicker Fixer for A500/2000	1961	
ee B C.	89.05	-	94,95	Pools of Darliness Program	12,95	67.95	111,00	Vroom	64.95	64,99		Flicker Fister for ASC0/2000 met Multiscan-Men	DR	
enging khyn					94.90	67.95		YEAR OF THE E	69.95	69 45	79 95			
tin ,	72.95	6 3 DF	72 95	Poliudus Edina	11 95	3 95		Ve ld Viv. 1 N m. d	84 95		84.95	PC Power Pack		
	62.95			Powe Musget				Willy Berney	'8 95		86.45	DEDE WARE THE WAS A ME FOR DEST.		
oudon Eugina		64,95	35	P wer Me Date D ix	17 50	17.95		Wing Col + Miss (+III			104.94	Gurship 2000 + MS-DDS 5 0 Pres nameles	OM	21
reat Courts Tennis 2	69,95	68,95	74 95	Projekt-X	64,95		-	Wing Commander II	-		78.95	Soundharte "Soundhinater" Verson 2.0 dl	-	400.0
unship 2000			87,95	Race Drivin	72,95			Was fan 11 Mas D 1			19.95	Soundtarte "Soundblester" Version 2.0 dl		
	64.40			Plan will Tycor	.8.95	1.95	84.95	Winzer	20 OF	00.00	72.95	ofine CMS Chips (Monc)	4.5	
nupsitu														
	78,95 84.95		89.95	Realms Red Saren dt	74,95	74,95	00.06	Wellchild	64.95			Soundtarte "Soundblester" version 22 units	DAY	





Data Off

7165 Forf 1

und Rollenspiele re Diel - Resitäten

	AM	PC
st Admiral		109
rlect General	109	109
rf Gen WWII-Disk	59	69
led Waters		119
Ihe Lance		39
ginal-Lösung	shill	en

ginal-Lösungshilfen che SSI-Lösungsbücher, ye of Behoder II 24,80 &Magic III (240 Seiten) 39,00

n Air Combet 39,00 ation 39,00 Commander I/II (280 S.) 48,00

V Darknose

Radiance 39 69 res of Savage Frontier 89 Underworld 109

94 99

as Schwarze Auge Schicksalsklinge

oftware und FanPro präsentieren ingerwartete Spiel zur melatverin deutschan Rollenspielseriel

DM119
IGA DM 99

Dreadnoughts feite Seesch achtens mulation des

Weltknegs Sie kommandieren aus al eine komplette Flotte Zahlreiche rice, massig Schiffsklassen, 3Dan Sound, guter Computergegner oder 2 Spreier

eler Turcan, dem Programmere alerico, Austerlitz und Armadal

DM 119 iarlo-Disketten: iarck Disk DM 59

arck Disk DM 59 stad Disk DM 59

Joysticks Advanced Gravis PC Joystick

Advanced Gravis PC Joyshok DM 99
Thrustmaster PC DM 199
Mexox Two DM 199
Adv Gravis AM/ST Joystick DM 89

Unser Ladenlokal

hat werktage von 10-18 Uhr, samstegs von 10-14 Uhr geöffnet Wir beien nicht nur eine reichhaltige Auswahl an Intelligenter Softwareunterhaltung sondern führen auch Breit- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör Eintrit (rei)

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog "Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

129

VERMISCHTES

Blad Blave

Hyperspeed

Larry Bundle

Nuclear War

Ports of Call

Sim Ant

Sierra VGA Bundle

SpaceQuest-Bundle

Star Trek 25th Anniversary

Dungeon Master Assistant

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef von

0211/397667

(Sonder)hefte & Sammelordner

Ich bestelle:		. 3/92 Buck Ragers 2 Rallenspret Cocktail alle		
- 6/91 Birds of Pray Eratik Spiete Baby Boomer,		Nechesten for Game Boy Game Gear and Lynx	Stock	
Might&Magic 3	Stock	. 4/92 Die Spiele Highlights 97 Roumschill		
- 7/91 jubel. Trubet Spiele Spall. Churk Yeager 2		Enterprise Kisk & Co kehien zuruck. A Train	Stock	
Hagar legt on	Stock			
s 8/91 Stars & Stupes Software Witzkid			Summe	DM
Fluger im Hartetest i 9/91 Indiana Jones 4-37 Seiten Power Tips	5töd:	Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,8 ich bestelle:	O DM	
Mega La Mania - die se isible Sattware	Stuck	. 2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)	Stuck	
1 10/91 Software des Gravens, Battle Isle		_ 1/91 (Tips & Tricks)	Stück	
der Strategieknoller Populaus 2	Stuck	. 2/91 (PC Spiele - Dissette 14 80 DM)	Stack	
1 11/91 Das Abiliamenabaski Terminator 2 Wistordy		_ 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)	Stock	
geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans	Stříck			
) 12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test			Summer	DM
die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich,	Strick	"Powerordner" zum Einzelpreis von		0.00.00
Pagulous 2, Monkey Island	Stück:	ich bestelle Sammelordner in Gelb zo	um zinzeipreis von s	,77 016
. 2/92 Sorele des Johres - alle Highlights 91			Sonome:	DM
Tips & Tricks total, Wizardy 7	Stock	(Zuzgl DM 3, Versandkasten – ab Gesanztwarenwe	ert DM 50, Free)	

Gesamtrechnungsbetrag

Ultima-Sene ist einfach zu frappierend Das größle Problem dabei ist, daß Mind-craft sich an den ersten fünf Ultimas orienliert Technisch hinkt Mage Candle me-lenweit hinter den jüngsten Rollenspielköllegen hinkerhar —

Verlog AG, Postfacts 1304



ting) wenig Aufregendes geboten Die Fantasy-Story ist gehaltvoll, aber durchschnittlich, die Motivation weiterzuspielen hält sich angesichts der technisch und spielerisch übermächtigen Konkurrenz

in Grenzen — Nur noch was für echte Sammler

Genre: Rollenspiel Hersteller: Mindcraft/Electronic Arts, Zirka-Preis; 100 Mark

MS-DOS 49 % Grafik: 38% Sound: 53% Schwierigkeit, mittel

die magische Kerze ist erloschen.

nicht geplar

C 64 nicht geplant

ATARI ST

T21/2 17 8192

Nerv Farrane Confe House 217 Water 1 mb, 0x5 (69 60 DM) _t trailweitels (34 80 DM) 1 2 minhistrary (17 40 DM) Orner 2 Deservabell POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner Absender: PLZ History

POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich mochte POWER PLAY zum Jahrespress von 69,60 DM (Ausland sieh

60 Pf Briefmarke drauf und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY Abonnement-Service Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

60 Pf Briefmarke drauf und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY Leser-Service Markt&Technik Verlag AG CSJ Pastfach 14 02 20

8000 München 5



- POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut obiektiv.
- B POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEF

Abgebrannt



Die Zelten sind vorbei: Magic Candle 2 kommt drei Jahre zu spät (MS-DOS/VGA).

Candle 2

it dem Erstling der Maaic-Candle-Rollenspielser e. gewann Hersteller "Mindcraft" vor einigen Jahren einen echten Achtungserfolg bei eingefleischten Fans Der zweite Teil beginnt zehn (Spiel-)Jahre nach der Handlung des Vorgangers Zenn Jahre nerrschte im Land Gurtex Frieden, Der Operbosewicht Dreax wurde damals in die Flame einer magischen Kerze verbannt, Dummerweise ist nun der Verbleib der 44 Hüter, die die Kerze bewachen, ungeklärt - Ihr sollt das Rätsel um die Wächter der Kerze lösen Gesteuert wird

Eurer Startheld dem sich spåter verschiedene andere Figuren anschließen, wahlweise per Maus oder Tastatur Insgesamt warten rund 30 Charaktere darauf, mitgenommen zu werden Auf Knopfdruck erteilt thr Anweisungen und Befehle an die Figuren

Eine weitere Besonderheit Ein Notizbuch, das automatisch Buch führt, über die zahlreichen Hinweise, die Ihr erhaltet. In Form eines Tagebuchs wird altes mitgeschrieben, was später von Bedeutung sein könnte - sogar Ausdrucken läßt sich das Schriftstück. mh

Die Magic-Candle-Saga kann seine Wurzeln nicht verleugnen Die Ahnlichkeit zur Ultima-Sene ist einfach zu frapp erend Das größte Problem dabei ist, daß Mindcraft sich an den ersten funt Ultimas or entiert Technisch hink! Mag.c Candle

Spielerisch wird bis auf zwei wirklich nützliche Features (Auto-Notizbuch, Partysplitting) wenig Aufregendes geboten Die Fantasy-Story ist gehaltvoll, aber durchschnittlich die Motivation we terzuspielen hält sich angesichts der technisch und spiele

meilenweit hinter den jungsten inschlubermacht gen Konkurrenz Rollensp elkollegen hinterher - in Grenzen - Nur noch was für echte Sammler



Genre: Rollenspiel Hersteller: Mindcraft/Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 49% Schwierinkeit: mittel

ATARI ST nicht geplant

AMIGA nicht geplant

C 64 nicht geplant

Konkordiostr &I Postfach 260165 4000 Dütteilderf 1

the Specialist für Strategle- und Rollanspiele Direktimport USA - Auch öltere Titel - Raritätan

STRATE Action Stations Action Stations Ed Disk Bilitzkneg at the Ardennes	G I	PC 99 59 99	The Lost Admiral The Period General The Peri Gen WWII-Disk Uncharled Waters War of the Lance	AM 109 59	106 106 66 116 35
Conflict Middle East	89	109	Original-Lösungs	hlli	ier
Interceptor		49	Sämtliche SSI-Lösungsbüche	r,	
L'Empereur		109	z.B Eye of Beholder I	- 1	24 8
Midwinter II	84	109	Might &Magic III (240 Seiten)		390
Nobunagas Ambition 11		109	Faicon Air Combal		39 0
Storm across Europe	89	69	Civil zation		39 0
Sword of Aragon	39	39	Wing Commander I/I (280 S.)		48 0

ROLLENSPIEL

Ba

Bla

But

Eye

In

Mar

Mig

			Pools of Darkness	94	99
	AM	PC	Pool of Radiance	39	69
ne Cosmic Forge dt	89	109	Treasures of Savage Frontier		89
rd's Tale Constr. Set		99	Ultima Underworld		109
ck Crypt ck Rogers	84	49	Das Schwarze At		
rse of the Azura Bonds	39	64	Die Schicksalsk	lin	ge
e of the Beholder 1	109	109	Attic Software and FanPro pra	senta	eren
d of the Rings		39	Das langerwartete Spiel zur		
gic Candle		94	kauften deutschen Rollensp	lelse	leine
ht&Magic II + Cluebook		49	PC I	MC	119
gaTraveller I	39	39	AMIGA	DM	99

DM 99 SIMULATION Dreadnoughts Auspeleilte Seeschlachtensimulation des

	AM	PC	
A320 Airbus	109	109	
Smithled		99	
Castles Northern Campaign		47	
Falcon 3 0		129	
Flight Planner (10z MS FSim)		74	
F1 Grand Prix (Microprose)	99	109	
PGA Tour Golf Plus		99	
Reach for the Skies	109	109	
Sound/Graph/Aircr Upgrade		79	
Their Finest Missions		39	
1/			

Szenarios, massig Schiffsklassen, 3D-Grafiken, Sound, guter Computergegner Von Peter Turcan, dem Programmiere

Filt 1 oder 2 Smear

eraten Weltkriegs. Sie kommandieren als

Admiral eine komplette Flotte Zahlreiche

94 99 39 60

von Waterloo, Austerlitz und Armada PC **DM 119** Szenario-Diskettent DM 59 Discountable Disk Ironciad Disk DM 59 Joysticks Advanced Gravis PC Joystick DM 99

AEKMISCL	Ш	3
	AH	PC
Bad Blood		29
Dungeon Master Assistant	39	39
Hyperspeed		99
Larry Bundie		129
Nuclear War		39
Ports of Call	79	99
Sierra VGA Bundle		129
Sim Ant	99	109
SpaceQuest-Bundle		129
Star Trek 25th Anniversary		89

Thrustmaster PC DM 199 Maxx Two DM 199

Adv Gravis AM/ST Joystick DM 89 Unser Ladenlokal hat werklags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern

führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinn

figuren und Zubehör Eintritt frei! Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog "Abenteuerspiele" (805.) mitbestellen!

Intum und Preisänderungen vorbehalten. Beste lungen schriftlich oder telef, von 10-18 Uhr Lieferungen per NN (plus DM 6.50 oder √orgusscheck (plus DM 4.00

0211/397667

Das ultimative Dungeon







Die Zaubersprüche werden mittels Runensteinen zusammengesetzt

UNDERWORLD

The Stygian Abyss

m Leben eines Aollenspielers gibt's so einige Labyrinthe, an die man sich nur mit wohligem Schrecken zurückerinnert Meistens sind besonders knifflige Rätsel oder ultragemeine Monster der Grund dafür, daß alleine der Name eines solchen Dungeons selbst alten Monsterjägern kalte Schauer des Entsetzens über den Rücken jagt. Unter den mörderischsten Labyrinthen der Softwaregeschichte nimmt dle Stygian Abyss einen Sonderplatz ein. Diese Gewölbe des Todes waren die letzte und härteste Prüfung am Ende von Ultima 4: Quest of the Avatar. So mancher Abenteurer hat sich an diesem Labvrinth, das sich mitten in einer Vulkaninsel befindet, die Zähne ausgebissen Nach dem Ultima 4-Finale kehrte Ruhe ein.

In den folgenden (Spieł-) Jahren, die Ulima-Kenner aus dem fünften und dem sochsten Teil der Saga kennen, erlosch der Abyss-Vulkan, und der Friede kehte in dem Fantasyland Britannia ein. Der Herrscher des Landes, Lord British, erleil te einer Gruppe Siedler sogar die Erlaubnis, sich in der Styglan Abyss häuslich inederzulassen. Gesagt, getan. Ein gemischles Vollichen aus Zwergen, Menschen, Orks, Goblins-



Wir basteln uns einen Charakter; Aus acht Berufen dürft ihr wählen (MS-DOS/VGA).

und Echsenwesen machten es sich in den Tiefen des Vulkans gemütlich...bis heute. Denn nun rumpelt es wieder in der Ultima Underworld.

Mit Ultima Underwords: The Stygan Abys started Orgin einen weiteren Großengriff auf die Herzen der Rollenspeler Das, nicht von Origin selbst, sondern vom Newcomer Blue Sky ertwickelte Spielsystem unterschiedet sich in so ziem-lich allen technischen Punkten Lich auf der Spielsystem unterschiedet absonden vom Kongelie von der Spiels von der Vertragsteil von der Vert

somit ziemlich festen Regeln, unterworfen: Glatte Wände, ein ebener Fußboden, eine passende Decke, eine Turhier und da, eckige Raume und symmetrische Gänge Sohat ein Labyrinth auszusehen und nicht anders — Die *Ultima Underword* nicht

Da die Programmierer ausgiebig von der Bitmap-Technik Gebrauch machten, präsentiert sich die Stygian Abyss als "echtes", oder besser "natürticheres" Untergrundlabyrinth als bisherige Dungeons. So sind z.B. Räume oder Gänge keineswegs immer rechteckig oder quadratisch. In der Unterwelt der Stygian Abyss gibt es runde Kammern, kurvige Gänge, sogar Steigungen oder Abhänge sind vorhanden - mit allen physikalischen Konsequenzen, Wird ein Gegenstand auf einen abschüssigen Weg gelegt, kullert dieser den Abhang hinunter. Naturlich ist die Beschaffenheit der Tunnels oder der Wände nicht immer gleich. Naturtelsen wechseln willkürlich auftauchend mit gemauerten, verputzten, mit Holz oder Marmor verschalten oder mit Moos bewachsenen Wänden und Fußböden ab. Da stolpert der Spieler über Goldadern, die Wände aus Granit durchzie-Tropfsteinhöhlen, dia auch wie solche aussehen, sowie unterirdische Wasserläufe mit Stromschnellen, Wellenbildung, kleinen Teichen und moderigen Sümpfen. Das größte Problem bei einem solchen Dungeon ist die Orientierung.



Wer soll so etwas kartographieren? Aus diesem Grund hat Blue Sky Produktions ihrem Programm ein zünftiges Automapping spendiert. Damit nicht genug. Auf der Karte könnt Ihr selber Eintragungen vornehmen, die dann zusammen mit einem der vier Spielstände gespeichert werden.



Gekämpft wird in Echtzeit (MS-DOS/VGA)

Dem "natürlichen" Umfeld des Dungeons entsprechend ist die Handlungsfreiheit der Solofigur, die Ihr steuert, grö-Ber als in herkommlichen Programmen dieser Art. Der Held (oder die Heldin), den Ihr zu Beginn des Spieles aus acht verschiedenen Berufsklassen (Magier, Kämpfer, Tinker, Barde, Druide, Schäfer, Paladin und Ranger) auswählt, kann sich in der Unterwelt ungewohnt frei bewegen. Im Stil der Freescape-3-D-Spiele (Castlemaster) kann Euer Charakter letzt auf Knopfdruck stufenios nach oben oder nach unten sehen. Abgründe werden einfach übersprungen Ein simpler Hüpfer aus dem Stand ist ebenso möglich, wie ein eleganter Weitsprung, der einen tuchtigen Anlauf voraussetzt Gesteuert wird die Figur durch eine Mischung aus Maus- und Tastaturkommandos. Die

Maus übernimmt die Funktionen der Richtungstasten. In dem 3-D-Fenster, in dem die Umgebung des Charakters zu sehen ist, verwandelt sich der Mauszeiger ie nach Position in ein anderes Symbol. Pfeile geben die Richtung an, in die der Charakter marschieren soll Nach vorne, hinten, drehen. Je weiter der Mauszeiger vom Zentrum des Bildschirms entfernt ist, desto schneller reagiert die Spielfigur.

Dazu ein Beispiel: Um nach vorne zu gehen, wird einfach der Mauszeiger mit dem "Pfeil nach oben" benutzt, Per Druck auf die linke Maustaste marschiert der Charakter los. Schiebt Ihr nun den Mauszeiger im 3-D-Fenster weiter nach oben, läuft der Charakter schneller; ist der Mauszeiger eher im Zentrum, wird die Figur lanosamer

Ebenfalis per Maus verfügbar. Befehle wie "einsammein", "untersucher, , kämpfen". Wahlweise lassen sich diese Orders durch einfaches Anklicken von Symbolen ausführen oder durch direkte Manipulation des gewünschten Objekts. Um einen Gegenstand aufzusammeln, reicht ein Klick auf das betreffende Item. Es genügt ebenfalls ein Mausklick auf die gewünschte Person, um mit einem der zahlreichen Einwohner der Stygian Abyss zu plaudern. Apropos Personen: Auf Eurem Weg in die mindestens siehen Etagen der Abvss stolpert Ihr nicht nur über Monstergrüppichen, die Euch ans Leder wollen, sondern über verschiedene 'friedliche' Rassen — die ehemaligen Kolonisten Diese sind nicht nur zu einem einmütigen Plausch bereit, sondern bieten Informationen, kleine Aufträge und sind einem kleinen Tauschgeschäft nicht abgeneigt. Die zahlreichen Bildschirmtexte unserer Testversion sind noch

in Englisch Ist der Ansprechpartner auf Arger aus, oder Ihr habt Euch vertan, und statt des vermuteten "freundlichen" Handelspartners läuft Euch ein mißmutiger Ork über den Weg, sprechen die Walfen. Das Kampfsystem von Ultima Underworlds ist actionorientiert und läuft in Echtzeit ab. Ist das "Kämpfen"-lcon aktiviert, taucht im 3-D-Fenster eine Waffe auf Wiederum mit der Maus holt Ihr zu einer von drei Schlagarten aus. Trefft Ihr den Opponenten, spritzt ein wenig Blut und eine Farbanzeige gibt Auskunft über den Zustand

des Gegners - leuchtet's

grün, ist das Monster noch

Power-Preis

Ohne Rechen Power wird aus dem fulminanten Grafivahente ier Ullima Underworlds ein mickerines 'Punkt, Punkt, Komma, Strich Spiel Zwar lâßt sich die Bilderfülle unn Illuma Underworlds an schwachbrüstige Computer annas sen, aber der Preis ist hoch. Statt feiner VGA Grafik, die viel zur Spiei atmosphäre beiträgt, verkümmert





mit "High" gesellt sich noch ein Fußboden dazu...



bei "Medium" sind zumindest die Wände in VGA-Grafik ...



aber erst bei "Very High" ist das Dungeon komplett



Detailstufe "Low" kann man getrost vergessen..



Gesprächig: Viele Einwohner der Stygian Abyss sind zu einem Plausch bereit (MS-DOS/VGA).

Noch mai 3D

Besonderen Wert legen die deutschen Rollenspielhasen von Thation, daß sie die ersten waren, die ein ansprechendes 3-D Bilmapentworfen haben. Zwar ist die Grafik der Amberstar 2 Dungeons deut und den "Wir sind Erster"-Bonus hestredel auch niemand, dafür lehlen dem deutschen Pendant im Moment ein paar kleine Feinheiten, die finden sind Hünfen beisnielsweise sowie nach oben und unten schauen, ist zur Zeit bei Amberstar 2 noch nicht möglich. Auch fehlen solche nen Gegenstande hinunterkullern Allerdings feiten die Thalion-Programmierer bis zum geplanten Er scheinungstermin (Weihnachten dieses Jahres) für Amberstar 2 den halten



Auch aus deutschen Landen kommt ein Rollenspiel mit 3-D-Bilmap-Dungeons: Amberstar 2 (ST)



putzmunter, gelb bedeutet angeschlagen, bei rot ist der böse Bube kurz vorm Bildschirmexi-

Für ieden schlimmen Wicht. den Ihr in die Pixeljagdgründe schickt sowie für die Lösung kleiner Aufträge gibt's Erfahrungspunkte. Befördert wird der Charakter automatisch und bekommt als Belohnung mehr "Hit-Points". Dies ist aber nicht alles: Rund zwei Dutzend Skills machen aus der Standardfigur erst einen "richtigen" Charakter Vom Schwimmen bis zum Reparieren beschädigter Gegenstände reicht die Fähigkeitenauswahl

Diese werden nicht bei ieder Beförderung angehoben, sondern müssen individuell trainiert werden Zu diesem Zweck befinden sich verschiedene Schreine in der Unterwelt An diesen Schreinen müßt Ihr besondere Beschwörungsformein murmein, um die Skills zu verbessern. Einer der wichtigsten Skills im ganzen Spiel Zaubern, Nur ausreichend ausgebildete Zauberer können von dem Magiesystem Gebrauch machen. So findet Ihr unterweas Runensteine, die, in der richtigen Reihenfolge zusammengelegt, Zauberformeln ergeben.

In meine persönliche Rollenspiel-Bestenliste kommt endlich wieder Bewegung in Zukunft müssen sich Dungeon Master und Crusaders of the Dark Savant den ersten Platz mit The Stygian Abyss tellen Keine Frage, Origin hat mit

Frage, Origin hat mil to dem ersten fiell der varietit underworld-Sene einen neuen klassiker geschaffen, über den man noch in Jahren voller Melarichele sprechen wird. Wie as sich für einen so unovativen Prototypen gehört, flinden sich einige spie einsche Hahr, flinden sich einige spie einsche Hahr, flinden sich einige spie einsche Hahr und Ösen zu enter Kritik besteht jedoch kein Anlaß, dalfür ist die Mischung aus Rolleinspiel und Acton zu um-

widerstehlich Bevor Zeit bleibt, sich über die etwas selfsamen Kampfsequenzen zu ärgern, wird man schon durch den nächsten technischen Gag oder eine Wendung der Story abgelenkt. Einfach genial, wie geschickt man die sogektakuläre 3-D-

Grafik in Rétsel und Aufgaben eingabaut hat Ohine das nötige Mausgaschick sind einige trick-reiche Stellen nicht zu schaffen Um so größer unsere Freude, wenn ein Abgrund bezwungen ein Wasserlauf überquert ist Ahnlich gehaltivolle Spiele finden sich nur ganz selten — der Bethal an ille Avstare kaufen!



SWALL

Gemal* Dieses Wort beschreibt Ultima Underworlds. The Stygian Abyss noch am treffendsten Obwohl sich unsere Redaktionsrollenspieler nicht einig darüber sind, ob die ultimative Unterweit ehrer ein gigantisches Action-Adventure oder ein Rollen-

spiel im klassischen Sinn ist. Auf alle Fälle verbindet The Stygian Abyss geschickt beide Spiele-Genres mit technischer Perfektion und einem unübersehbaren Hang zum Action-Adventure Zwar fährt Utlima Underworlds mil einer ganzen Reihe Features auf, die für ein Rollenspiel typisch sind (Monster, Puzzles. Charaktereigenschaften), andererseits wird Geschicklichkeit und flinken Reflexen eine große Bedeutung eingeräumt - z.B beim Kämplen oder Lösen spezi Ischer Puzzles Das Beeindrukkendste von Ultima Underworlds ist sicher das Dungeon selbst mit dem ein Traum vieler Rollenspieler wahr werden durfte Noch nie war ein Labvrinth so schön und verdiente die Bezeichnung 'Dungeon" treffender als die Stygian Abyss Dieses Labyrinth, das sich in kein bestehendes Schema pressen täßt und mit immer neuen grafischen und spielerischen Überraschungen auffahrt ist zur Zeit wegwe send tur die Konkurrenz Schon das Automapping ist [anfastisch

und clever ausgetüftelt. Die technischen Finessen, die nur mit der passenden Computerhardware so richtig zur Geltung kommen (siehe Kasten) täuschen locker darüber hinweg, daß es keine Außenwelt gibt Warum auch? Alle Spannungselemente sind in ausreichender Anzahl im Dungeon vorhanden Eine vorzugliche Story, massenweise Ratsel und zu lüftende Geheimnisse bieten genügend Spielstoff für die nachsten Wochen Vor altem bleibt die Motivation erhalten: Ist die Stygian Abyss einmal komplett erforscht, macht man sich gerne mit einer anderen Spielfigur noch mal auf den Weg Bleibt zu hoffen, daß Blue Sky Systems schnell eine Fortsetzung produziert und uns mit Nachschub versorgt



Genre: Rollenspiel Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 94 % Grafik: 88% Sound: 70% Schwlerigkeit: einstellbar

nicht geplant

AMIGA nicht geplant

nicht geplant

Hausmannskost



In 3D durch die Forgotten Realms (MS-DOS/VGA)

Savage Frontier

an kann fast die Uhr da-nach stellen. In schönster Regelmäßigkeit veröffentlicht SSI ein neues AD&D-Computerrollenspiel. Im aktuellen Fall geht unsere Reise zurück an die wilde Grenze. Seit Gateway to the Savage Frontier ist uns diese Region in den "Forgotten Realms" nicht ganz unbekannt. Der zweite Teil Treasures of the Savage Frontier knüpft thematisch nahtlos an den Vorgänger an. Wieder kommt alles knüppeldick: Kaum haben wir unsere sechs Helden beisammen - wahlweise durft Ihr auch Veteranen aus

dem ersten Teil übernehmen - schon geht der Tanz los. In den Wirren einer Rebellion habt Ihr ausgiebig Gelegenheit, die Schutzbefohlenen zu befördern. Bekanntlich gibt's für ieden überstandenen Kampf eine Punktebelohnung, die man in der Trainingshalle gegen eine Level-Beförderung eintauschen darf. SSI-tvoisch seht Ihr die Umwelt in 3D. die taktischen Kämpfe werden wie immer von schräg oben gezeigt. Längere Reisen werden auf einer Landkarte dargestellt Gesteuert wird die Truppe mit Maus oder Tastatur.



69%

Sound: 45%

Grafik, 72% Schwierigkeit: einstellbar **ATARI ST** nicht geplant

AMIGA in Vorbereitung

C 64 nicht geglant

Computerspiele Vermietung

für Amiga und PC jetzt auch via Post!

Wo?

Bei MULTIMEDIA

dem etwas anderen Versand

Vor dem Kauf könnt Ihr nun Euer Spiel ausführlich testen und Euch dann entscheiden, ob Ihr das Spiel kaufen oder lieber einfach wieder zurückschicken wollt. Fordert unser Info gegen 2.50 DM in Briefmarken an bei:

Laden MULTIMEDIA Versand

Inh H Haase

Waldhausener Straße 222 · 4050 Monchengladbach 1 Tel. 0 21 61 / 39 22 20 · Fax 0 21 61 / 39 20 81 · 12-19 Uhr

Im Angebot: 386 DX. 33 MHz. Desktop-Gehäuse, 4-M8-Speicher,

1x3,5"/1,44- und 1x5,25"/1,2-Laufwerk,16 Bit VGA-Karte, 1 MB, HD-Wechselrahmen, AT Bus Controller, 2xserieli, 1xparallel, MF-Tastatur nur Motherboard 386 DX. 33 MHz Cache CD ROM Laufwerk intern. Windows CD. 699 Kings quest 5 CD Amiga 500 Speichererweiterung 512 KB, 69mit Uhr, abschaltbar Amiga externes 139-3,5"-Laufwerk A 500 + Kickstartumschaltplatine mit 99.

Achtung! Achtung!

ROM V 1.3 für bessere Kompatibilität

A 500 + Speicher-

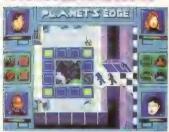
erweiterung auf 2 MB

Wir suchen Geschäftspartner in Deutschland, Österreich und der Schweiz, die unsere Idee ubernehmen möchten und zusammen mit uns einen weiteren Schritt in Richtung Zukunft gehen. Interessenten melden sich bitte unter: Telefon 0 21 61 / 39 22 20, 19.00 - 20.00 Uhr.

Achtung! Achtung!

149-

Erde bitte melden



Unterwegs: Wir legen uns mit ein paar Wach-Droiden an.

Planet's Edge

uch Aliens sind lehrnfähig. Daß mit einer schnöden Invasionsflotte oder einem einsamen Doomsday-Laser der Menschheit nicht beizukommen ist, hat sich inzwischen im Universum herumgesprochen Deshalb setzten sich ein paar findige grüne Männchen irgendwo auf dem Sirius zusammen und heckten einen oar teuflischen Plan aus Mit einer besonders geheimen Geheimwaffe wird die Erde in eine Nachbardimension gebeamt und macht endquiltig keine Probleme mehr. Denkste, liebes Alien - Naturlich hält sich irgendwo auf dem Mond ein kleiner Trupp von Space-Helden versteckt und startet mit der Befreiungsaktion

Ihr steuert Rollenspiel-üblich eine vierköpfige Mannschaft ins All. Leider verfügt die Rebellentruppe nur über eine geringe Barschaft. Ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers ist deshalb der Handel und die Erschließung von Bodenschätzen. Mit den nötigen Resourcen könnt Ihr das eigene Raumschiff à la Starflight ausbauen und die persönliche Ausrustung verbessern. Entsprechend aufgepowert hebt Ihr mit dem Raumer ab, besucht fremde, exotische Welten und tötet deren Einwohner

Seid Ihr im All unterwegs, könnt Ihr von Stern zu Stern fliegen, in die jeweiligen Planetenorbits einschwenken und Euch auf die Oberfläche basWer Innovatives sucht, (ist bei Planet's Edge deutlich an der falschen Adresse New World Computing hat

World Computing hat sich ohne Skrupel bei Genre-Kollegen bedient Von Millennum 2.2 und Deuteros stammen die Handelsund Entwicklungssequenzen; die Startlacht-Serie stand für die Startlach

hight-Serie stand (ür den Rest des Abenteuers Pate Trotz dieser ständigen Deja-Vu Erlebnisse kommt das Rollenspiel langsam aber sicher auf Touren und entwickelt bald eigenen Charme. Erfreulich dabei, daß technisch alles im Lot ist und auch kleine Details st.mmen Dem Spieler wird sogar ein taktisches Kamptsystem gegönnt — jeder Astronaut wird rundenweise in

die Schlacht gelenkt.

Ein Leckerbissen, den

längst nicht jedes Science-fiction-inspirierte Rollenspiel bietet. Wer ein technisch und inhaltlich solide gemachtes Abenteuer sucht und auf Neuheiten keinen Wert legt, kann ohne Bedenken in's All starten

Herst

Genre: Rollenspiel Hersteller: New World, Zirka-Preis: 120 Mark

IS-DOS 70 % afik: 65% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

AMIGA

C 64 nicht geplant



Hinter jedem Gebaude versteckt sich ein Menupunkt

men. Dort angekommen, wird die Parly aus der Vogelperspektive gezeigt und miltels Menüs gesteuert. Schon bald erhält man Gelegenheit, sich mit den Bewohnern zu unterhalten. Kommt es dennoch zum Kampf mit Laser und Phaser (ührt Ihr die Truppe rundenweise in die Schlacht

Überall in dem nessgen Raumabschnitt sind Hinweise und Pläne versteckt, die in ihrer Gesamtheit hoffentlich die Menschheit retten werden Um dieser Aufgabe gewachsen zu sein, dürfen wir uns aus 16 unterschiedlichen Skills die passenden aussuchen und im Laufe des Abenteuers perfektioneren www.

CONTRACTOR NOW









Service total: Einige der Diensta die unser Stützpunkt bietet.



POWER TIP. Die erste Rei sollte Euch zum Alpha-Cenlauri führen. POWER-TIP. Auf einem Mond im System findet sich eine Basis.



CONQUESTADOR

Ab:solort auch für IBM PC erhältlich!

SZZAWARIO. CEMERATOR

Weiterhin enthält dieses Pro-gramm 9 zusätzliche Szenarios für das Spiel "CONQUESTA-DOIT", Elnfach im Hauptmenu nachladen, schon führen Sie Ihrie Conquestadoren durch neue, interessante Ausgangssituatio-nen. Erleben Sie weitere Start-szenarios, mit denen Sie unter anderem die Landmassen von Süd- und Nordamerika, Afrika und anderen Kontinenten entdecken und erforschen mussen

ACHTUNG

Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigen Sie unbedingt das Originalprogramm von "CONQUESTADOR"!
Dieses Programmpaket können Sie nur benutzen, wenn Sie benfalle das Originalspiel be-



Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version)

Samuel Carolin Escape Esperimental (7. B. 1765 Hotzwickston, West-Samuel

5-0-5

BOMICO Serviceline Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BORGARO

Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 06107/62067

Weltenbrand



Auf Mausklick taucht eine Übersichtskarte der Landschaft auf

Global Conquest

as? Global Conquest sagt Euch nichts? Vieleicht klingelt es bei dem Namen Dan Bunten, Der Schöpfer der unvergeßlichen Mischung aus Handelssimulation und Strategiespiel, dem Kultklassiker M.U.L.E., werkelte in den letzten Monaten an dem Nachfolger zum Taktikstreich Command H.Q., das vor uber einem Jahr bei den Strategiefreaks für einhellige Begeisterung sorgte

Dan Bunten nutzte die Zeit das Spielsystem von Command H.O. komplett umzumodeln Statt der realen Weit, die hier als Schauplatz der taktischen Klopperei diente, gibt's in Global Conquest keine Originallandkarte der Erde. Die Spielwelten werden per Zufall vom Computer ausgebrutet Ihr stellt ein, wie groß die Landmasse der Welt sein soll, wie groß die Spielfläche ist, wie viele Städte sich auf den Kontinenten befinden und wie viele Erz- oder Treibstofflager verteilt werden. Wem das zu mühsam ist, und wer lieber gleich loslegen möchte, greift auf einige vorgefertigte "Planeten" zuruck. Die Landfläche, sowie die Position der Gegner liegt iedoch im Dunklen. Erst wenn thr Eure Einheiten per Mausklick übers Land oder Wasser bewegt, wird die Karte Stuck fur Stúck sichtbar

Eine weitere Anderung: Es gibt in Global Conquest spezielle Ereigniskarten, die sich vor Spielbeginn aktivieren oder abschalten lassen. Spielt Ihr mit den Ereigniskarten. kann's passieren, daß Eure Eroberungspläne durch Erdbeben. Sintfluten oder andere Naturkatastrophen behindert werden Besonders gemein sind Karten, die aus Großstädten Dörfer machen (und umgekehrt) oder eine komplette Siedlung mit allen darin befindBei meiner ersten Begegnung mit Global Conquest fing ich an. die Fähigkeiten des Altmeisters Dan Bunien ernsthaft zu hezweifeln. Doch nach don orgion inteneniaren Partien verflog der Zorn der ersten Stunde. Allerdings kann der M.U.L.E.

Schöpfer mit seinem neusten Werk nicht mehr an den Erfolg des Vorgängers Command H O anknupfen Paradoxerweise ist die aus der Sicht eines Strategiespielers schönste Eigenart eines aktikspiels hier auch das größle Manko Die Komplexität des Programms. Die geniate Einfachheit eines Command H Q ist der spröden Befehlswuselei eines Hardcore-Strategiespieles gewichen Das unnachahmliche Flair, das den Vorgänger auszeichnete und zum Klassiker machte, fehlt der Fortsetzung leider völlig Global Conquest

macht ohne jeden Zwerfel Spaß — allerdings erst dann, wenn man sich ausgiebigst mit dem Handbuch beschäftigt hat Zu viele Optionen und Feinheiten verdernen vor altern den Gelegenheits-Strategie-

spielern die Lust auf eine Partie Global Conquest Taktikfreaks vermissen die Echtzeitzüge und schutteln angesichts der ungewöhnlichen bis unmöglichen Sichtoption der Karte ("Wo bin ich?") das leidgeplagte Haupt Ungeachtet kleiner Mängel, sollten sich Strateg espieler (aber nur solche) das Programm zulegen. und war die techn schen Bedingungen erful.t. sollte sich eine Viererpartie nicht entgehen lassen, Hier läuft Global Conquest zur absoluten Hochform auf



SWOLL

lichen Truppen ausradieren. Dies ist ganz schön hinterhältig, denn nur intakte Städte sichern Euch ein geregeltes Einkommen, das zwingend notwenig ist, um neue Truppen zu kaufen

Die größte Besonderheit ist redoch die Anzahl der Spieler Mußtet Ihr Euch in Command H.Q. mit nur einem Gegner, ob Computer oder Mensch, begnügen, prügeln sich in Global Conquest vier Parteien um die Vorherrschaft. Spielt Ihr allein, bekommt Ihr es mit dem Computer zu tun. Wer die technischen Voraussetzungen hat (vier Computer, Netzwerk, bzw. serielle oder Modern-Verbindung), kann mit drei Kumpanen gleichzeitig ein Taktikmatch austragen. Aus diesem Grund wird bei Global Conquest auch rundenweise gezogen und nicht in Echtzeit ge-

Oh Global Conquest offiziell von Microprose in Europa vertrieben wird, stand zum Zeitpunkt unseres Tests leider noch nicht fest - ändert sich dieses, informieren wir Euch natürlich.



Genre: Strategie Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 110 Mark MS-DOS 83%

Sound: 20% Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST nicht geplant

AMIGA nicht geplant

C 64 nicht geplant



Fragen kostet nichts

Ich kaufe wie viele andere seit Monaten Eure Zeitschrift. bin wie viele andere begeistert und hoffe wie viele an-dere, daß Euer Blatt weiterhin so gut bleibt. Nun zum ernsten Teil meines Briefes. Ich habe wie einige andere ein paar Fragen.

1. Wie verläuft das mit der Vergabe der Tests bei Euch, also wer testet welches Spiel?

2. Wird der 5-Spieler-Adapter von Dynablasters auch in der PC-Version ausgeliefert oder wird dort zu dritt auf der Tastatur herumgehauen.

3. Wieso waren in der letzten Ausgabe die Tests zu Game Gear und Lynx "schwarzweiß"?

RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 2000

4. Wieso habt Ihr in der letzten Ausgabe so geniale Spiele wie z.B. Chessmaster 3000 nur mit einer viertel Seite bedacht, aber Double Dragon 3 kriegt gleich eine gan-

ze Seite? 5. Werdet Ihr auch die Antworten zu den Fragen vom

'San Francisco

Wettbewerb" veroffentlichen?

1. Normalerweise testen die Redakteure ein Spiel, die sich in dem betreffenden Genre heimisch fühlen oder bereits eine "emotionale Beziehung" zu dem Titel ("Finger weg, sonst gibt's Haue!") aufgebaut ha-

2 Auch die PC-Version von Dynablasters wird von Hudson mit einem Vier-Spieler-Adapter ausgeliefert. Das Spiel unterstützt außerdem Adlıb- und Soundhlaster-Karten sowie VGA-Grafik.

3. Das war ein Versehen unsererseits, die Fotos hatten natürlich in Farbe sein sollen. Wir bemühen uns, daß sowas in Zukunft nicht mehr passiert.

4. Wie groß ein Test wird, hängt von vielen Faktoren ab. Ein wesentlicher ist jedoch, wieviele Leser sich von dem ieweiligen Spiel angesprochen fühlen - sprich, wie faszinierend so ein Titel ist. Leider findet ein Großteil von Euch Schachprogramme nicht sehr interessant, so daß wir selbst Chessmaster 3000 keinen Doppelseitentest spendieren können Mit einer viertel Seite kam das Programm allerdings deutlich zu knapp weg. Wenn wir genügend Platz haben. werden wir in Zukunft interessante Schachspiele auf einer ganzen Seite testen.

Resümée

Als ich am letzten Samstag durch die Messehallen der CeBIT gehastet bin, schaute ich natürlich auch mal am Markt & Technik-Stand vorbei, ohne iedoch einen von Euch Redakteuren zu erspähen. Seid Ihr vor dem Leseranstrum geflüchtet oder habt Ihr selbst die Neuigkeiten auf den einzelnen Ständen begutachtet?

Sicherlich ist Euch auf dem Atari-Stand aufgefallen. daß der neue Rechner nicht vorgestellt wurde, über den in aften Ecken gemunkelt wird. Dabei hatte Atari alle Trümpfe in der Hand, Erinnern wir uns doch nur mal an die Zeit, als der STE oder später der Mega-STE erschlenen sind. Damals war abzusehen. daß die MS-DOS-Rechner wegen ihrer luxuriösen Hardwareausstattung das Rennen auf dem Spielsektor machen wurden. Anstatt, daß Atari nun schlauerweise die STE-Rechner ebenfalls mit VGA-Farbenpracht, und sel es nur ausschließlich bei 320 x 200 Punkten Auflosung, ausgestattet hätte, blieb es weiterhin nur bei 16 Farben. Damit hat sich Atari selbst den Todesstoß gegeben, was das Portieren von DOS-Spielen auf die ST-Plattform betrifft. Sleger war damals eindeutla der Amiga.

RAM-Karten	
RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für AMIGA 500	49,-
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	129,-
DAM-Karta 2MR intern für AMICA 500	210 -

,- DI
),- D
,- Di
,- D
),- Di
,- D

Factalattan

tum + 2MB RAM extern für AMIGA 500 tum-Filecard intern für AMIGA 2000	898,- DI 698,- DI

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	99,- DM
Flickerfixer für AMIGA 2000 oder AMIGA 500	268,- DM
SuperVGA Monitor 14" 1024x768, 0.28 dots	548 DM
Monitor Commodore 1084S D1 neuestes Modell	498 DM

AMIGA 2000 D mit OS Version 2.0 1145,- DM AMIGA 3000-25 MHz. LPS 52 MB 3495,- DM

Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! ah 598.- DM

Fordert euer Mitgliedsinfo gegen 3,- DM in Briefmarken an (Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Noch Fragen ?? @ 0209/495804 Club der Computerfreunde e. V. 4650 Gelsenkirchen · Pothmannstraße 14

3 Jahre Garantie

habt Ihr als Mitglied bei uns auf alle gekauften Produkte.

Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
 Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
 Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!

Und wir bieten noch mehr: - Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche

→ Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch

- Hotline . Kontakte zu anderen Clubs Leider alles nur für Mitglieder Also... den Kupon aus-

füllen, die Unterschrift (kein X) nicht vergessen und per > oder so frankiert an den Club der Computerfreunde e. V. einsenden. Selbstverständlich besteht kein Kaufzwang

Ja. 1ch will Mitglied werden!

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im Club der Computerfreunde e. V., Mit meiner Unterschrift erkläre tch zugleich, daß ich die Satzung des Vereins anerkenne und einen Mitgliedsbeitrag von monatlich 5,- DM leisten werde

Name, Vorname, Geburtsdatum

PLZ, Ort, Straße, Hausnummer

Datum, Unterschrift

Im Falle der Minderjährigkeit.

Wir, die gesetzlichen Vertreter, willigen unwiderruflich in die Mitgliedschaft sowie in alle Rechtsgeschäfte betreffend die Mitgliedschaft des Minderjährigen ein

(Datum, Unterschrift beider Elternteile bzw. des Vormunds)

Zwischenzeitlich kaufta ich mir dann einen 386er, den ich jedoch rechtzeitig zur Ce-BIT wieder veräußerte. Vielfeicht würde diese Messe die erhoffte große Überraschung von Atari bringen, aber ein Mitarbeiter der Firma verwies mich auf die Atari-Messe: also wieder nichts.

Daß die Konkurrenz nicht schläft, zeigt die Allianz von IBM, Apple und Motorola, die den Power-PC entwickeln, der wiederum in vielleicht nicht all zuferner Zukunft die heutigen PCs ablösen soll.

Jetzt werde ich mir also wieder einen 486er kaufen. denn es stehen auf meiner Spieleliste noch eine ganze Reihe von Programmen. Oder soll ich doch lieber bis zur Atari-Messe warten oder bis zum Ende des Jahres, bis der 586er kommt, den man mittels eines Co-Prozessors P5 zur Super-Workstation aufrusten kann - oder vielleicht vertröste ich mich noch his zum Erscheinen des Power-PC - oder bis der Erwerb einer Silicon Graphics Workstation erschwinglich ist - oder bis gar ein völlig neuer Supercomputer auf den Markt kommt - oder die kunftigen Helme der Virtuellen Realität das Computerbild direkt ins Gehirn strahlen und man sich nur noch mit Gedankenkraft fortbewegt... Aber dann müßte ich la mein Mountain-Blke verkaufen (denn warum sollte ich noch Abenteuer in der Natur suchen) - oder würde meine unstillbare Beiselust nach fernen Ländern verlieren. Welch herrliche (?) neue Computerwelt...

Pelor Marx Harlenfels

Was ist dran am T-Bird-386er?

Ich habe einige Fragen bezüglich des T-Bird. Da ich mir diesen Computer gerne zulegen möchte, wollte ich von Euch etwas wissen: In der POWER PLAY 4/92 habt Ihr einen T-Bird verlost und geschrieben, daß er einen Prozessor des Typus 80386erSX mit 25 MHz hat. In der PO-WER PLAY 12/91 im Computervergleichstest dagegen, habt Ihr geschrieben, daß ein 80386er SX nichts anderes als ein verkappter 80286er ist. Nun wollte ich von Euch wissen, ob man mit dem T-Bird auch Spiele wie Wing Commander, Falcon 3.0. etc. spielen kann. Außerdem



mochte ich wissen, ob die VGA-Karte des T-Birds mit 256 KByte ebenfalls gut genug ist, diese Spiele zu spielen. Und noch eine Frage: Werdet Ihr den T-Bird testen?

Ich habe auf dem T-Bird ausglebig Wing Commander 2 und Falcon 3.0 gespielt — und das ohne Probleme. An der Geschwindigkeit gab's nichts zu meckern. Die Grafik ist flott und spielerisch sind dabei keine Abstriche zu machen. Ein Grund dafür ist daß der SX-Prozessor im T-Bird mrt 25 MHz, und nicht wie bei dem Typ üblich, mit 20 MHz getaktet

Wissenswerte Bastelei

- 1. Wenn man sich einen NEC 3-D-Monitor zulegt, kann dann das Super Famicom an diesen angeschlossen wer-
- 2. Ist die PC-Engine mit dem Turbo-Express kompatibei? Wenn nein, worin besteht der Unterschied? Gibt es einen Adapter?

3. Kann ich mir ein NEO GEO aus den Staaten selbst importleren?

- 4. Kennt jemand von Euch einen Versandhandler in Japan und Amerika oder deren Adressen, von denen man Module eigen-importieren kann?
- 5. Wann kommt ein Test des Super NES in der POWER PLAY oder VIDEO GAMES?
- 6. Wann kommt der FM-Towns und der Mega Drive PC nach Old Germany

Marc Drettike, Budingen

Fangen wir mit der letzten Frage an Sowohl der Vorzeige-CD-PC FM-Towns als auch die "PC-plus-Mega-Drive"-Computer werden voraussichtlich niemals in Deutschland auf den Markt kommen. Das amerikanische Super-NES werden wir weder in der VIDEO GAMES noch in der POWER PLAY testen - die deutsche Version (und alle verfügbaren Spiele) jedoch sobald das Gerät hier erscheint (eventuell im Au-

Warum ein Neo Geo importieren, wenn Du's seit kurzem auch in Deutschland offiziell erstehen kannst? Der M & B-Versand in Niederzissen liefert die schmucken Dinger an Endkunden und Fachgeschäfte.

PC/IBM PC/IBM

TEMAN TO TRANSPORT OR MAND YOAR

TEMAN TO TRANSPORT OR MAND YOAR

TEMAN TO TRANSPORT OR MAND YOAR

THE POPUL STORY OR THE TRANSPORT OF THE TRANSPORT OR THE TRANSPORT OF PC/IBM DIT OF THE STATE O E SLE DT ETECH 2 CRESENT HAWKS OF PREY DT / DA GOLD KOMPL OT ROGERS 2 MATRIX CURBED ESJOA MANAGER PROF VOA DT OT VEA JEDIN A GAMES 2 THES DT AND THES DATA DISK THES OF DISKA N MOA DT KTUKON CIF OF ROME DT AND ESSMANTER SOLO VIGA NU SATON KOMPL DT VIGA NOLEST OF CHIEBON VIGA DT WER GIRL STEP POWER PRILANDE VIGA DT AND. " HILANDS VILA UT ANIL HIS SEED VOA "
S SCHWARZE ALKIE
THICK SALSKI HIGE DT VGA " CONTROL OF THE CONTRO PC/IBM SONDERPOSTEN THE SCHOOL THE SHOP THE STATE OF THE STATE O ADV DESTROYER SIMULATOR ADV. TACTICAL PIGHTER 2 AUSTERL TZ BARDS TALE 2 BLOOD MONEY BLOOD MONEY BUDDOWAN SINGA COLUMBES DE LINES PER COLUMBES DE LINES PER COLUMBES DE LINES DE LINE JETSCHTER Z VGA KASER KOMPL DT VGA KASHEDRALE KOMPL DT VGA KADSCOLSTS KOMPL DT VGA HD LAFFER JT. TES LARDY JOZA VERS LARDY JOZA VERS LARDY JOZA VERS LARSE OF THE SECRET OF THE SEC CD-ROM GLINSH P & MICWINTER 1 K NOS GUEST 5 LARRY 5 MI TANN PLATOON REDSTORM RISING & CARRIER COMMAND SPACE GUEST 4 CONTROL TO PROPERTIES

COSTA OT

COSTA OT

MI TANY PLATICON DY AND

MAD TY DY

MAGIC CHANGE S

MAGIC CHANGE S

MAGIC CHANGE S

MAGIC CHANGE S

MAGIC THAN TO BLINDOP

MAN AT MAY SON KOMPL DT VOA

MAGIT CHANGE S

MAGIT MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT

MAGINES OT SPACE QUEST 4 *
ULTIMA 5 & WING COMMANDER 1
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2 SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR SOUNDINARY I EN/ZUBEP

FO SOUNDINARY INC. BOXEN

AD IN WAITE HT JUNESDOTT

AND AD IN WAITE HT JUNESDOTT

AD IN WAITE HT JUNESDOTT

ADVITE HT JUNESD DOVSTICKKER ANDERUNG TO-FLAM
MAUSANTE
SCHERMEAT ARTYDOKENALLE SQUICK
SULDON MAUS (SERIELL) 3 TASTEN
SOUNDBLASTER 2 O OT HANDBUCH
SOUNDBLASTER PRO DY HANDBUCH
SOUNDBLASTER PRO DY HANDBUCH
FOLAND LAPC 1 & HID
ROCAND MOIDOX MOB 1
THUNDERBOARD SOUNDKARTE APPLE/MAC URSE OF THE AZURE BONDS UGHT SMULATOR 4.0 LART OF COMMISSION LART OF CHINA

LART OF CHINA

DIANA JOHNES 3 AOV

NGS QUEST 5

A TOUR GOLF

SE OF THE DRAGON

SK BRETTSPIELUMSFTZUNG
A ANT SALENT SERVICE 2: UP.
SMA AT TEME, VGA
SMA CT TOMO, VGA
SMA CT TOMO, VGA
SMA CT TOMO, VGA
SMA CT TOMO, VGA
SMA CAN TOMO
SPACE AND CT
SPACE AND
SPACE AND CT
SPACE AND
SPACE AND CT
SPACE AND
SPACE AND CT
SPACE AND C SHEEDAL THE KOMPL D'SPRETON ACCEPTION OF ADVENTURE KOMPL D'SPRETON ACCEPTION OF ACC LEERDISKETTEN

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner Liegnitzerstraße 13 8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/9011 & 8079 Telefon: 081 42/82 73 Telefax: 081 42/5 46 54



C64 Disketten	ette	Disk	C64
---------------	------	------	-----

C64 Disketten
D CONSTRUCTION KIT DY
AL EN STORM
BATTLE COMMAND DT ANL.
BLACK GOLD KOMPL DT "
BL JES BROTHERS DT ANL
BOARD GENIUS
BORSENT EINER KOMPLETT DY
BUCK PODERS
BUDDHHAN DY ANL
BUNEFA IGA MANAGER KOMPL DT
CHAMPIONS OF KRYNN DT
CHAMP ON COMPLATION
CHART ATTACK OT ANL
C SCO + F AT CONQUESTADOR KOMPL DT
CONQUESTADOR ROMPL DI
DEATH KNIGHTS OF KRYNN
DER PREIS IST HEISE KOMPL DT
DEN BHEIS INT HEISE KOMPE DI
DINGSOA KOMPL DT ELVIRA KOMPL DT ELVIRA ARCADE ACTION EXILE DT ANL
ECALOR SCORES DI
ELVIRA ARGADE ACTION
PINAL FIGHT DT
DATE WAY TO SAVAGE FRONTIER
BLUCKSRAD KOMPL DT
GLASHIP DT
HJDSON HAWK DT AND
NDY MEAT OF AN
AMES BOND COLLECTION
IF TSONS
MANCHESTER UNITED EUROPE DT
WAN AC WANSION KOMPL DT
MAX PACK OT ANL
NEURONICS OF ANI-





CY OF 2 E 2 COLLECTION ELD EN DAS 7 ER KOMPL DT WRESTUNG IF KRACKEN KOMPL DT

SONDERPOSTEN C64 DIS
BARBAR AN 2
BACK TO THE FUTURE 3 DT ANL.
BATMAN CAPED CRUSADER
CYCLES
DENAR S
F 16 COMBAT FILOT (NICHT C128)
REPRARI FORMULA 1 GAUNTLET J XEVOLUS COMPILATION
HEROES OF THE LANCE
HOLLYWOOD POKER PRO
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)
J NICKLAUS GOLF INC., SCENERY
MICROPROSE SOCCER
MIDNIGHT RESISTANCE
DIL IMPERION NOMES DT
RDCK N RDL, DT ANS
SHADOW WARRIORS
SKI DRI DIE
SPEEDBALL 1
SPHERICAL
STARFLIGHT DT
STEALTH MISSION SUBLOCK
STRIDER 2
STUNTCAR RACER SUMMER OF YMPIAD
TUBBICANT DI ANI
TURRICANT UT AND

ATARI/AMIC	A	
SD CONSTRUCTION KIT DT VERS	99 90	129
SD CONSTRUCTION KIT DT VERS ABANDONED PLACES DE AND AIRBUS 320 1MB DT AIR LAND SEA COMPILATION INC. 688 ATTACKINGY SOMMTERCE AIRSUPPORT DT AIRE	85,80	95
HIC. 688 ATTACKINGY SOCINTERCE AIRSUPPORT DT AND	PPOR	79
AGDAY DT AND		59
ARSLAPPORT DT AME " AGONY OT ANL ALCATRAZ DT ANL AUSERSTAR I UB DT ANL AN THEH WOLRO DT ANL AND THEH WOLRO DT ANL	79 90	79
APIDYA		65
BAT 2 DF ANL I MS "	60 90	79
BILL ELUOT MASHCAR CHALLENGE !	MB	65 65 75
BUT IS OF PREY THE DT AME		50
BLACK GOLD KOMPL DT B-N / S-E(A MANASER PROF. DT	69,90	69
CASH KOMPL DT	39,90	30, 50,
CASTLES DT 1MB * CENTURION DEF OF ROME DT		86, 59
CHAMPIONS OF KRYNN 168 DT CONAN DT ANL		89
AND THE WAY TO ANY AND THE WAY THE WAY TO ANY AND THE WAY		85
COVER & R STRIP POKER		72
CAL SE FOR A CORPS KOMPL OF CURSE OF AZURE BONDS DT AND	65 90 68 90	65
DAS SCHWARZE AUGE		70
DEATH KNIGHTS OF KR KOMPL DT I	MAG	00,
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT I DEA PRESIST HESS OT VERS DOUBLE DRADON 3 ELITE OT ANL ELVIRA OF 1 MD EVIRA 2 KOMPL OF 1 MB EPIC DT ANL EXDOLS 3010 DT ANL	59 90	
		85
EPIC DT ANL		65
EVE OF BEHOLDER' KOMPL DT IN	8	89
FISSTAKE FAG E 2 DT 1MB	75 90	75
FACE DFF - ICEHOCKEY OF	89,90 65,90	65
COMMANDES OF MAND ENDER ENDER OF MAND ENDER ENDE ENDE		60
F PETEAN 2200		59
FOOTBALL CRAZY COLLECTION OF	65.90	85
GATEWAY TO SAVAGE FRONT ER I	18	50
GOOL NS DT AND	** **	55
GOLF MICHOPROSE DT ANL	75,90	75
HARLEOUN OT ANL	60.10	50
GODS OF ODLF MICROPROSE OF ANL GREAT COURT 2 DT HARLEGU, D OT ANL HARLEGU, D OT ANL HARLEGU, T ANL HARLEGU, T ANL HARLEGU, T ANL HARPOON 12 IS BATTLESET 4 MARPOON 12 IS BATTLESET 4 MARPOON 12 IS BATTLESET 4 MARPOON 12 IS BATTLESET 4 MARPOON 12 IS ANL HE WIDAL OF ANL HE WIDAL OF ANL MOON IT AND ANL		45
HARPOON 1 21 BATTLESET 4 HARPOON 1 21 EDITOR DT AML HEART OF CHINA 1 MB DT AML		79
HOOK DT AM		65
HODER OT AM. HUMANS OF STADY KOMP, DT SIDAMA SONES STADY KOMP, DT SIDAMA SONES STADY HIMA WHITE STADONIAN DI JUNA WADDER PROTERL DT AN. KATHERIS, KOMP, DT KATHERIS, KOMP, DT KATHERIS, KOMP, DT LARRY S I MB LARRY S I MB LARRY S I MB LARRY S I MB	65 90	65
MITELLIGENT GAMES OF ANL	***	65
JOHN MADDEN FOOTBALL DT ANL	es su	59
KINGS OUEST 5 1 MB		85
LARRYS 1 MB		65
LEARPY 5 1 MB LEANDER OF LEGEND OF AND LEGEND OF FARGHAIL KOMPL DT	99 90	69
LEMMINGS DT	59 90	59
JEE & DEATH TAB	59 90 59 90	19
LORD OF THE RINGS OT		60
MY TANK PLATOON OF	59 90 72 90	72
ERMINAGE DT CEMINAGE CATA JF & B DEATH 1 MB JF & B DEATH 1 MB LODM KOMPL OF LODM DF THE RINGED DT MAN THE MATERIAL DT MAN THE MATERIAL DT MAN THE MATERIAL DT MAN THE MATERIAL DE MEMOREMANY S MEMOREMANY		59
MANICH UNITED EUROPE DT MANIAC MANSION KOMPL DT MAX PACK INCL. TURRICAN 2	89,90	59
MAX PACK INCL TURRICAN 2 MERCENARY 3		75
MERGERARY'S AND MARKO 1 1 MB MONKEY SCANDS 2 KOMPL OF 1 M MOONSTONE MONSTONE NOLIBERST 2 NEW ACCUSED OF AND	в.	79
MONSTONE MONSTERPACK 2 NOL BEAST 2		59
ORK OF ANL		56
OUTRUN EUROPE OT PANZED RATTLES I MR	59 90	50

ATARI/AMIGA

RACE DRIVIN DT AN.	09.95	69.90
RA ROAD TYCDON OF + MB	75.90	75 90
REALMS DT ANL		69.90
RED BARON 144B		79.90
ROBOCOD LAMES POND 2	59.90	50 00
ROBOCOPS KOMPL OT RODLAND OT ANI	59.90	59.90
BOOLAND DT AND		59.90
		85 90
RITYPE 2 CT ANL	55.90	PS 90
SECRET OF MONKEY IS 1MB DT	78 90	78.90
SENSIBLE SOCCER DT ANL "		85.00
SHADOW LANDS KOMPL DT	25.90	75.00
SHANGHAL2 *	12.00	75.90
SKENT SERVICE 2 DT 1 MB	75.90	75.90
SIM ANT 1 MR	13.40	85.90
SM C TY POPULOUS COMPIL DT	74.90	74.60
SALEARTH DT	24.90	75.90
SIMPSONS DT	54,90	59,00
SOCCER STAR COMPLATION	65.90	65.90
SOUL CRYSTAL KOMPL DT		69,90
SPACE 1889		89,90
SPACE ACE 2 1 MB		79.90
SPACE CRUSADE DT ANL		59.90
SPACE GUN		59.90
SPACE W'A'X DT ANS. "		69.90
SPACE SHUTTLE 1 MB DT ANL '		85.80
CDACE EM TY & TAIR DY AMP 1		99.90
SPACE WRECKED		75.90
SPECIAL FORCES I MB DT ANL	75 90	75.90
SPEEDBALL 2 DT ANL	65.90	65.90
SPR TOF ADVENTURE KOMPL DT	59.90	59.90
DOME OF MONTH ONE WORLT DI	59.90	60 90
STARBYTE NO 1 COLL KOMPL DT	69,90	
STARBYTE SUPERSOCCER DT	59.90	69.90
STEEL EMPIRE OT ANL 1 MB"		78,90
STEIGENBERGER HOTELMAN DT		54.90
STORU WASTER		65.90
TEAM YANAGE 2 PACIFIC ISLANDS *	58,90	59.90
TEAM YANAGE 2 PACIFIC ISLANDS *		09.90
TERM-NATOR 2		
		50.90
	69.90	69.50
THE REST HOUR DE 1 MB	39.90	59 90 29 90
THE R F NEST HOUR DT 1 MB THE R F NEST HOUR MISSION THUNDERHAWK AH 73 M	39 90 69 90	59 90 39 90 59 90
THE RIF NEST HOUR DI 1 MB THE RIF NEST HOUR MISSION THUNDERHAWK AH 73 M THUNDERHAWK AH 73 M	39.90	59 90 59 90 59 90
THE RENEST HOUR OF 3 MB THE RENEST HOUR MISSION THUNDERHAWK AN 73 M THOUSER DT TOS THE FOX OF AND	39 90 69 90	59 90 59 90 59 90 59 90
THE RENEST HOUR OF 3 MB THE RENEST HOUR MISSION THUNDERHAWK AN 73 M THOUSER DT TOS THE FOX OF AND	39 90 69 90	59 90 59 90 59 90 59 90
THE R F NEST HOUR OT 1 MB THE R F NEST HOUR WESSON THUNDERHAWK AH 73 M THE OFF OT TUS THE FOX OF ANU TRADERS DT	39 90 69 90 59 90	59 90 59 90 59 90 59 90 65 90
THE REPORT HOUR OF 3 MB THE REPORT HOUSE BROWN THUNDE BRAWK AN 73 M THE OFF OT TUS THE FOX OF AN. TRADERS OT TUSTINE FOX	39 90 69 90	59 90 59 90 59 90 59 90 59 90 65 90 65 90
THE R F NEST HOUR DT 3 MB THE R F NEST HOUR M SSION THE ANDERHAWK AH 73 M THOUSE SHAWK AH 73 M TO STEE DT TO TRADERS DT TURTLES Z LET MAG 1 MB	39 90 69 90 59 90	69 90 39 90 89 90 59 90 59 90 65 90 65 90 75 90
THE R F REST HOUR DT 1 M M THE R F REST HOUR DE SIGN THUDERHAWK AH 73 M THOSEH DY TIDS THE FOX OF AN, TRADERS D THURTES 2 ULT MAS 1 MB USS 20HH YOUNG 2 DE AN.	39 90 69 90 59 90	59 90 59 90 59 90 59 90 65 90 65 90 75 90 59 90
THE R F NEST HOUR DT 1 NA THE R F NEST HOUR DT 1 NA THE R F NEST HOUR DE SSION THUMBERHAWY AR 73 M THOUSE DT T TUSTIES Z UT 1 MA 1 MB USS JOHN YOUNG Z DT ANY, UTOPA DT	39 90 69 90 59 90	69 90 59 90 59 90 59 90 65 90 65 90 75 90 59 90
THE REF NEST HOUR DT 1 MB THE REF NEST HOUR WESSION THUMSERHAWK AH 73 M THE OFF NEST OF THE THANKS OF THUMSERHAWK AH 73 M THANDERS OF THANDERS T	39 90 69 90 59 90	69 90 59 90 59 90 59 90 65 90 65 90 59 90 75 90 75 90
THE REST HOUR DT 1 MB THE REST HOUR WESSION THUNDERHAWE AH 73 M THUNDERHAWE AH 73 M THUNDERHAWE AH 73 M TRADERS DT TRATERS U TERRITES 2 U.T. MAG 1 MB SS. JOHN YOUNG 2 DT ANG JOHN GOME OF EXCAL BUSS TO SEE AND THE OR THE OWN TO SEE AND THE OWN TO SEE AND THE OWN	39 90 89 90 89 90 86,90	69 90 99 90 89 90 59 90 56 90 85 90 85 90 96 90 75 90 59 90
THE REFERENCE OF THE ME HER RESTRICTION OF THE REFERENCE ARE TO ME THE OFFE OF THE ME THE OFFE OF THE OFFE OFFE OFFE OFFE OFFE OFFE OFFE OF	39 90 69 90 59 90	69 50 39 90 89 90 56 90 65 90 56 90 75 90 75 90 75 90 85 90
THE RIFE Y NOW DID 1 MAY THE RIFE Y NOW BUSINESS THE RIFE RIFE Y NOW BUSINESS THE RIFE RIFE RIFE Y NOW BUSINESS THE RIFE RIFE RIFE RIFE RIFE RIFE RIFE RIF	99 90 69 90 58 90 86,90	69 90 59 90 59 90 59 90 59 90 65 90 65 90 75 90 65 90 65 90 65 90
THE BILKEST HOUR DISTANDAM THE BILKEST HOUR BISSION THE BIRKEST HOUR BISSION THE BIRKEST HOUR BISSION THE BIRKEST BIRK	99 90 69 90 58 90 86,90	69 90 39 90 59 90 59 90 59 90 65 90 65 90 66 90 75 90 65 90 65 90 65 90 65 90
THE BILKEST HOUR OF I SHAR HE BIR HE SHOWN HE BIR HE SHOWN HE FOR ME BIRDON HE BIR HE	99 90 69 90 58 90 86,90	69 90 39 90 69 90 56 90 65 90 65 90 75 90 69 90 75 90 65 90 65 90 65 90 65 90 65 90 65 90 65 90
THE BIL MEST YOUR DIS 1 MB HE BILL MEST YOUR BEACH THE BILL MEST YOUR BEACH THE STREET YOUR SHEET YOUR THE STREET YOUR SHEET YOUR TO STREET YOUR SHEET YOUR SHEET YOUR TO STREET YOUR SHEET YOUR SHEET YOUR WANT GROES 1 MB WAYNE GREET YOUR SHEET YOUR YOUR WANT GREET YOUR SHEET YOUR YOUR WAYNE GREET YOUR SHEET YOUR YOUR WAYNE GREET YOUR SHEET YOUR YOUR WAYNE GREET YOUR SHEET YOUR YOUR YOUR YOUR YOUR YOUR YOUR YOUR	99 90 69 90 58 90 86,90	69 90 39 90 59 90 56 90 65 90 65 90 75 90 59 90 65 90 65 90 75 90 75 90 75 90 75 90 75 90 75 90 75 90
THE BIT MEST YOUR DIE 1 MA THE BIT MEST YOUR DIE 1 MA THE CONTROL OF AN, AND	39 90 69 90 58 90 66,90 86,90	69 90 29 90 89 90 59 90 85 90 85 90 95 90 75 90 65 90 65 90 75 90 65 90 75 90 85 90 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80
THE BERKET HOUR OF 1 MB THE BERKET HOUR STOOM THE BERKET HOUR THE BERK HOUR THE BERK HOUR THE BERK HOUR THE BERK HOUR TH	39 90 69 90 56 90 66,90 66,90	69 90 39 90 89 90 59 90 85 90 85 90 85 90 98 90 75 90 85 90 85 90 86 90 75 90 86 90 87 90 88 90
THE BERKET POUR OF 1 MB THE BERKET POUR BESCH TO SERVE THE SERVE T	39 90 69 90 56 90 66,90 66,90	69 90 29 90 89 90 86 90 85 90 85 90 65 90
THE BERKET POUR OF 1 MB THE BERKET POUR BESCH TO SERVE THE SERVE T	39 90 69 90 58 90 66,90 86,90	69 90 29 90 89 90 86 90 85 90 85 90 65 90
THE BENEFIT OF A MANAGED TO A M	39 90 69 90 56 90 66,90 66,90	69 90 39 90 59 90 59 90 85 90 85 90 75 90 69 90 75 90 65 90 65 90 65 90 65 90 65 90 75 90 65 90 75 90
THE BERKET POUR OF 1 MB THE BERKET POUR BESCH TO SERVE THE SERVE T	39 90 69 90 56 90 66,90 66,90	69 90 39 90 59 90 59 90 65 90 65 90 65 90 65 90 65 90 69 90 77 90 77 90 77 90 77 90 77 90 65 90

PREISHITS AMIGA

ō	ADVANCED DESTROYER SMULATOR
	ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2
	ALL THE SAVORITES COMPLATION
	A, TERED DES" NY
	ARKANO PREV OF DOH
	BATMAN THE MOVIE
	BEACH VOLLEY
	BLADES OF STEEL ICEHOCKEY
	BLOODMONEY
	BLOCCWYCH
	BUSINE BORN F
	BUDCKHAN
	CABAI
	CAL FORN A GAMES
	CARRIER COMMAND
	CASTLE MASTER
	CELICA GT 4 RALLY
	CHAOS STRIKES BACK DT ANL
0	CHASEHD
0	CHUCK YEAGERS 2.0
Ò.	COMBORACER
ã	CYBERCOP
000000000000000000000000000000000000000	DEADLINE INFOCOM-
×	DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION
×	DRAGON NINJA
ã.	DYNASTY WARS
X.	EDD THE DUCK
×	E-MOTION -
Ÿ.	ENCHANTER INFOCOM
v.	F 16 COMBAT PLOT
ů.	FIA NTERCEPTOR
o.	
0	FALCON COLLECTION 1 MB DT ANL
0	FANTASY WORLD DIZZY
0	FERRARI FORM 1
ŏ.	FUGHT OF NTRUDER 1 MB OT AND
à	FOFT
ñ	FULL CONTANCT
ň	GHOSTBUSTERS 2
ñ	GCX.CEN AXE
	GRAND MONSTER SCAM
0	GREG NORMAN A " MATE GOLF
'n	HARD DRIVING
0	HEROES OF THE U+ CE
0	HITCHHAERS GUIDE INFOCOM
U	MMORTAL 1 MS DT
	IMPOSSIBLE MISSION 2

PREISHITS AMIGA

90	JEATHER GODDES OF PHOROS. INFOCOM-
90	LOMBAR'S RAG RALLEY
90	
őű	
	MICROPROSE SOCCEA
90	MIDNIGHT RESISTANCE
90	
W.	MYSTICAL
90	MYSTRANG.
90	NEW YORK WARROOKS
MO.	
90	OI, IMPERIUM KOMPL DT
99	CHELAUGHT
90	OPERATION HARRIER
20	PAC MANIA
	P. ANTTER.
90	P. 017 40
00	POPULOUS DT
90	POPULOUS DATA
90	POWERDRIFT
	POWERDROME
90	POWERMONGER
90	PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB)
	RA NBOW SLANDS
šõ	RAMBO III
10	RESOLUTION 101
90 90	R EK OANGEROUS 1
100	RICKET RANGER DT VERSION
wu	HOURT HOWARTH DI AFRONON
90	RATEXOOR
10	SAINT DRAGON
40	S. PANGLE SPIR IS
90	SEARCH FOR THE KING 1 MB
90	SHADOW OF THE BEAST 1
90	SHEAMAN MA
90	SHINDB
90	SHUFFLE PACK CAFE
00	SILKWORM
GO.	SMACRA
90	SREARS
50	SE ORDE DE
90	SKYCHASE
90	SPACE HARRIER 2
90	SPEEDBALL
90	SPEEDBALL 2 DT ANG
90	SUCCIONITY DI WAT
90	STAR CONTROL
90	STARFLIGHT
90	STARGUE, AZ
90	STUNT CAR RACER
90	SUMMER EDITION
90	SUPAPLLX
-04	SUPERIOFF ROAD RACER
00	TENNIS CUP
10	THUNDEASTRINE
00	TOM AND T. E. GHOST
PO	TURBO OUTRUN
100	TV SPORTS FOOTBALL
80	THYPOON THOMPSON
10	TWNWORLD
100	LINTONICU ED
W	UNTOUCHABLES
90	VENUS FLY TRAP
90	VOCE FYRACE * MURATOR
šč	VOODOO NIGHTMARE
	WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1MB
	WATERLOO
	WISHBRINGER NEGGOM

WORRDRINGER NYCCOM WORRD CLASS LEADERBOARD X OLT Z OUT Z OUT Z ORK 1 J JEWERS Abgabe nur sollange Vorraf rolcht

AMIGA ZUBEHÖR

SEGA MEGA DRIVE

*- BE DRUCK_EGUNO NOCH N CHT L EFERBAR Intum vorbehalter Late gegen frankerten fluctumschlag. Dies Goroputerlyp angeleen National State of the Computerlyp angeleen Autoria National State of the Computerly and State of the BESTE_MANAMAME Mortago Downstag 8 ** 18 °® * redaig 9 ** 17 °*

Die (japanische) PC-Engine wiederum ist mit den amerikanischen Turbovarianten zwar technisch identisch, aber nicht kompatibel. Es existiert ledoch ein Adapter, mit dem Du auf der amerikanischen Konsole janenische Software abspielen kannst

NEC 3D-Monitor? Ein NEC-Multisync-Monitor kann ohne Umbau "nicht" angeschlossen werden

Was Eigen-Importe angeht. haben wir mit DIE HARD in den USA gute Erfahrungen gemacht. Ein Anruf unter 001-818-774-2000 genügt, um Produkte oder einen Katalog (per UPS oder Federal Express) zu hekommen

Faszinierend leicht

Als "Alt-Trekkie" hat natürlich Ihr Titelbild von Ausgabe 4/92 magisch angezegen. Gekauft — gelesen — für super befinden war eines. Vor allen Dingen erhielten meine Freundin und ich endlich den entscheidenden Lösungstip. Hier setzt auch etwas Kritik

Sicherlich wird der Großteil Ihrer Leserschaft aus "Spiele-Spezialisten" bestehen, die jedes noch so erdenklich knifflige Computer-Spiel binnen kürzester Zeit gelöst haben. Nur gibt es sicher auch ein paar Leute wie mich - die sich hin und wieder mal ein Spiel kaufen und denen Erfahrung ziemlich abgeht. Der Erfolg: Man sitzt wie blöd vor dem Kasten, versucht zum hundertsten Mal die gleiche sinnlose Aktion. ohne Erfolg. Was bleibt ist. gefrustet die Maschine auszuschalten.

Und dann liest man, daß es doch eigentlich völlig easy sel, sich hier durchzuboxen. an einem einzigen Tag sei alles gelöst. Nun sei gesagt, daß wir beide zwei Tage an der ersten Mission herumgekampft hatten, ohne den besagten Glaskasten zu öffnen! Man kommt sich an solchen Stellen wirklich blod wie eine Scheibe Knackebrot vor...

Aber eben: Ein ganz herzliches Merci für dle Lösungstips, schön auch, daß hier nicht alles verraten wurde und man eben doch selbst noch einiges überlegen muß. Was mich iedoch noch in-

teressieren würde, ist folgen-In der Besprechung von Star Trek ist die Rede von einem Disk-Monitor. Da Ich von einem solchen Gerät (bzw. Software) noch nie etwas gehört habe, könnten Sie mir

vielleicht kurz erläutern, um

was es sich hier handelt, re-

spektive, wie und für was so

etwas eingesetzt wird? Andreas Bulller, Karlsruhe

Literaturgefecht

Elgentlich gehört dieses Thema nicht in ein Computerheft, doch der Leserbrief von Michael Hoenig in Ausgabe 2/92 hat mich ein wenig wütend gemacht. Stellvertretend für Millionen anderer Stephen King-Leser wehreich mich gegen den Vorwurf, daß die Bücher von King "auf billigen Schockeffekten aufgebaut" sind oder "man sich mit ihnen verblödet". Ich wette, MIchael hat noch nie ein Buch ganz durchgelesen. dann würde er namlich erkennen, daß die Bücher, zugegebenermaßen

manchmal etwas unrealistisch, aber hochspannend und in einem unnachahmlichen Stil geschrieben sind. Zu empfehlen wäre "Das Monstrum" oder "Needful Things", Markus Free, CH-Zāzhvil

Lieber Volker! Was Du Dir bei der Beantwortung des Leserbriefes von Michael Hoenig geleistet hast, kann von mir nicht kritiklos hingenommen werden! Als Leser von fantastischer Literatur wirst Du mir wohl zustimmen, daß es - wie in jedem Literaturgenre — gute und schlechte Fantasieromane (ich ordne unter diesen Begriff Sf/F/Horror) gibt. Natürlich gibt es darunter sowohl ausgesprochene Trivialwerke (ohne jetzt auf diesen sehr umstrittenen Begriff weiter einzugehen) als auch intellektuell sehr anspruchsvolle

Literatur, Davon abgesehen übertrifft der Unterhaltungswert eines gut geschriebenen Fantasieromanes "realitatsbezogene" Literatur oft bei weitem - stehen den Autoren doch faszinierende Moglichkeiten offen. Fantastik spielt mit Möglichkeiten und leht von dem. was sein könnte, sowie von dem, was nicht ist. nicht sein könnte und auch niemals sein wird. Damit können viele nichts anfangen und lehnen folglich eine Beschäftigung mit dieser Literatur ab. was selbstverständlich zu akzeptieren Ist. Wer aber. wie Herr Hoenig; Fantastik mehr oder weniger als "Schmarrn" bezeichnet, beweist damit nur bemer-Literaturunkenswerte kenntnis, denn er hat nicht begriffen, daß die Qualität eines literarischen Werkes night von dessen Thematik abhängt. Doch nun zu Deiner Antwort auf Herrn Hoenigs Brief: Statt bezüglich fantastischer Literatur entsprechend oben getroffener Aussagen einiges klarzustellen, weist Du darauf hin, daß manch einer von Euch das intelektuelle Potential hätte (...), Ihr aber lieber einen vialen" (wenigstens hast Du "trivial" in Anführungszeichen gesetzt) F/Sf-Schmöker lest. Damit hast Du Herrn Hoenigs pauschalierte Meinung ordentlich bewässert und wohl all jene verärgert, die es besser wissen. Ich persönlich, obwohl akade-

misch verbildet, bevorzu-

ge gute Space-Operas und grausiige Horror-Romane. weil ich neben den geistigen Tiefen meiner beruflich anfallenden Fachliteratur keine Lust habe. auch noch die "tieferen Seelenzustände in Martin Walsers neuestem Werk auszuloten".

Jutte Beitmann Langeniohnsheim

Was des einen Lesegenuß, ist des anderen Verdruß! An dieser Stelle muß ich den hier so malträtierten Martin Walser mal in Schutz nehmen Weil das eine gut ist, muß das andere ja nicht zwanosläufig schlecht sein. Ich habe nicht das Gefühl. Seelenzuslände ausloten zu müssen, um reines Lesevergnügen bei der Lektüre seiner Romane zu haben. Für mich zeichnet sich sein Werk durch bissigen Sprachwitz, geniale Wortschöpfungen und eine unhestechliche Beobachtungsgabe aus.

Um das literarische Quartett vollzumachen, meldet sich abermals der gescholtene Bedakteur zu Wort: Lieber Martin Walser, sogar ich weiß um Ihre Verdienste für die deutschsprachige Literatur - Ihre Novelle "Ein fliehendes Pferd" sollte in keinem Bücherregal fehlen, Ich hoffe Sie und Ülli Peters können mir noch einmat verzeihen.

Zum Thema Science-fiction und Fantasy: Wenn hier jemand eine pauschalierte Meinung hat, dann ist das sein Problem. Ich kann nur redem empfehlen, sich auf diese Art Literatur einzulas-W

Rei einem "Disk-Monitor" handelt es sich nicht um ein Gerät, sondern um spezielle Software, Als Beispiel sollen hier nur die Norton Utilities oder die PC-Tools dienen. Beide Programme sind im Fachhandel erhältlich und bieten ein ganzes Paket nützlicher Hilfsprogramme. Eines dieser Hilfsprogramme ist der sog. Diskettenmonitor, Mit diesem Utility könnt Ihr Daten, die sich auf der Festplatte oder einer Diskette befinden, genauer 'anschauen''. Eine Festplatte oder eine Diskette ist in kleine Scheibchen" unterteilt auf dem sich die Daten befinden Der Diskettenmonitor macht nichts anderes, als sich eine dieser "Scheiben" herauszupicken. Die Daten sind als Hexadezimalzahlen auf dem Bildschirm zu sehen. Ihr könnt mittels dem Diskettenmanitar die Daten verändern und die geänderten Daten wieder abspeichern. Allerdings müßt Ihr wissen, an welcher Stelle des zu Programms verändernden welche Daten stehen. Ein Beispiel: In einem Rollenspiel haben die Charaktere unter anderem Erfahrungspunkte. Wenn Ihr wißt, wo sich diese Daten befinden, und Ihr die Punkte in entsprechende Hex-Zahlen umwandelt, könnt Ihr mit dem Diskettenmonitor "Super"-Helden basteln, indem man einfach die Erfahrungspunkte nach oben setzt. mh

Oh No!

Nachdem ich mir das Spiel "Oh No! More Lemmings" zugelegt habe, mußte ich feststellen, daß nicht nur die Lemminge seit dem Ur-Spiel nichts dazugelernt haben. sondern auch die Programmierer des Programms. So

B/92 7 7

222,-

(Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Oder einfach zurückgeben.

SOUND Geschäff in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Für AMIGA ATARI IBM C64 GAMEBOY GAMEGEAR MEGADRIVE SEGA KONSOLEN

Amiga 500 Speichererweiterung guf 1 MB (16 RAM)

49 --Sonderposten! Begrenzte Stückzahl Amiga 500 Speichererw.

auf 2.5 MB weiterhin Amiga "Plus" Speichererw.

auf 2 MB Chip RAM Soundblaster 2.0 Deutsch mit

Mailbox-Zugriff Adlib-compatible-Soundkarte

129.-279.-129 -

"BI - TURBO SYSTEM I" für AMIGA 500

V COMPUTERSPIELE

- 68020 Prozessor
- Co Prozessor Option

W-5000 Köln 1, Von-Werth Str 20:22, Tel: 0221/121806

- neuste Gate Technologie
- 68000er Bremse - bis zur dreifachen Geschwin
 - diakeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399.- DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhooener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin / 5892067 O-1071 Berlin, Rohdenbergstr, 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfroge O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr 8, Tel. 0037/3725/31620 W-2000 Hamburg 76 Beethovenstr 57 Tel : 040/224633 W-2300 Kiel, Sternstr 18 (am Wilhelmplatz), Tel -0431/970046 O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104, W-3100 Celle, ImKreise 16, Tel. 05141/214411 W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel . 0531/508231

O-3300 Schönebeck, Ahornstr 11, Telefon auf Anfrage W-4000 Düsseldorf 30. Gneisenoustr 1. Tel :0211/4910187

W-4040 Neuss, Homtorstr 20, Telefon auf Anfrage W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel. 02161/601556

W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel . 0203/21084 W-4250 Bottrop 1, Essener Str 6, Tel 02041/21973

W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel. 02871/184123 W-4300 Essen 1. Molike Str 36. Tel 0201/207629 W-4330 Mülheim Delle 47 Tel. 0208/390370

ලේ

Wenn auch

W-4350 Recklinghausen Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage W-4400 Münster, Ferdinandstr 8, Tel .0251/278515

W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel. 05971/2219 W-4500 Osnabrück Petersburger Wall 17.Tel: 0541/586809 W-4630 Bochum Herner Str 383, Tel 0234/531018

W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel. 02325/53643 W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel. 0521/138033

W-5000 Köln 41, Gotteswag 149, Tel. 0221/446499 W-5400 Koblenz Markenbildchen Weg 24, Tel.: 0261/31848 W-5500 Trier, Zuckerbergstr 21, Tel: 0651/40532 W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Aliee 296, Tel. 0202/81118 W-5787 Olsberg, Bohnholstr. 19, Tel.: 02962/6753 W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel 02331/26774 W-5840 Schwerte, Friedenstr 2, Tel 02304/2813 W-5880 Lüdenscheid, Forum om Sternplotz 2, Tel. 02351/21900 W-6000 Frankfurt a.M. Wielandstr 25 Tel: 069/590180 W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel 06131/237665 W-6600 Saarbrücken, Stengelstr 8, Tel 0681/582771 W-6650 Homburg, Karlsbergstr 16, Tel 06841/15142 W-6733 Hassloch, Langgasse52, Tel 06324/2092 W-6800 Mannheim, Jungbuschstr 3/Ecke Luisening, Tel ·0621/101203 O-7033 Leipzig, Dreilindenstr 17, Tel :0037/41/478/781 W-7500 Karlsruhe 1 Lessingstr 5, Tel: 0721/853360 W-8000 München, Ringseisstr 8, Tel - 089/531764 W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr 37, Tel 0911/467744 W-8900 Augsburg Hemi-Dittmor-Str. 17,Tel :0821/581993 W-8960 Kempten, Kronenstr 33, Tel. 0831/17762 O-9102 Limbach-Oberfrohna, Quer Str. 15, Telefon auf Anfrone

L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr Klein, Tel :00/818/990



wundert es mich um so mehr, daB dle Amiga-Version In Ausgabe 3/92 von Euch auch noch ein "hervorragend" als Wertung bekommen hat. Wird bei der MS-DOS-Fassung noch der fehlende Zwei-Spieler-Modus zu Recht bemangelt, bleibt der Schnitzer unerwähnt, für eine flotte Doppelpartie am Amiga wieder eine zweite Maus zur Verfugung haben zu mussen! Dann dürft Ihr bei anderen Fortsetzungen die fehlenden Verbesserungen auch nicht rügen. Zudem muß man sich sowieso fragen, für wen das Programm bestimmt ist. Die Besitzer des Ur-Lemmings. welche sich lediglich die Datendiskette dazukaufen. durften sich über "Tame" schwarzärgern, weil er nicht nur simpel, sondern quälend óde und viel zu leicht ist (oder bin ich einfach zu gut, daß ich noch im 20ten Level beim 1. Versuch alle Lemminge rette?).

Für Neueinsteiger sieht es nicht besser aus. So vermisse ich hei der 1. Stute den Lerneffekt, welcher beim Orlginal vorhanden war. Ab "Crazy" nimmt dann der Schwierigkeitsgrad so extrem zu . da6 viele Neulinge frustriert sein dürften. Für mich ist "More Lemmings" ein durchschnittliches, noch empfehlenswertes Spiel. Durch die Mangel (und solange Psygnosis nicht für Amiga-Besitzer eine zweite Maus dazulegt) verdient es aber auf keinen Fall die Note "hervorragend".

So ganz können wir Deine

doch recht harsche Meinung nicht teilen. Zum einen ist Oh no! More Lemminas keine Fortsetzung zum Originalspiel, sondern nur ein sog. "Add-On" (An der offiziellen Fortsetzung wird gerade gearbeitet). Daß sich Besitzer des Ur-Lemmings angesichts der "Tame"-Stufe ärgern, halten wir für etwas übertrieben - Lemmingsveteranen greifen bei Oh not einfach auf die schwereren Stufen zurück. "Tame", das Du als zu leicht empfindest, ist eigentlich für genau iene Spieler gedacht, die den Oldie noch nicht kennen, und die sich bei "Tame" an Steuerung und Bedienung gewöhnen können. mh

Wanted dead or alive: M.U.L.E.

Ich grub neutich mit einigen Freunden den alten Atari 880 XL aus; besonders ein Spiel faszinlerte una noch genauso wie vor vielen Jahren: M.U.L.F.

In Ihrer Ausgabe 8/90 also vor 20 (!) Monaten berichteten Sie auf den Seiten 24/25 ausfuhrlichst von einer Deluxe-M.U.L.E.-Version. hei der sogar schon diskutiert wird, ob ein 4-Spieler-Adapter beiliegen soll. Kurzum, es hatte den Anschein, als ob es M.U.L.E. vielleicht sogar bis

zum Weihnachtsfest schafft. Man wartet und wartet... und wartet... und... nichts! In keiner der folgenden 20 Ausgaben wird das Wort

Tradare.Test

M.U.L.E. auch nur erwähnt (außer heim

Wurden Sie sich bitte bei E.O.A. oder dem zuständigen Programmierteam erkundigen, wie es denn nun mit der schon so lange versprochenen und heiß ersehnten AMI-GA-Umsetzung aussieht?

Raigh Laubenbacher Dingolfing

Wir hahen uns hei dem zuständigen Programmierteam. oder dem was davon übrig ist. für Euch nach Deluxe M.U.L.E. erkundigt.

Hier die traurige Wahrheit: Das Spiel ist fast fertig, wird aber aus Personalmangel (viele der ursprünglichen Programmierer studieren mittlerweile), dem Fehlen eines Distributors und einigen Problemchen mit Electronic Arts nicht fertiggestellt und vorläufig auch nicht erscheinen mb

Unauffindhar

In der Ausgabe 10/91 sprecht Ihr über CD-Spielemusik, und daß Ihr In Zukunft solche Musik in Eurer Medienruhrik herücksichtigen wollt, doch ich vermisse seit dieser Ausgabe solche CD-Musik. Auf Seite 143 bietet hr von Hülsbeck eine CD an die ich mir sofort bestellt habe. Doch wo bleiben die Neuerscheinungen und Zusatzinformationen zu diesem für mich sehr interessanten Thema? Die Zeitschrift kaufe ich seit 11/86 (Happy Computer), sie ist immer interessant und

SSSER SOFT KOLN

			-	9
	AMIGA	STARI		Pi
Vone	67.60		Arbus A 12	36.0
Amherstar	78.20	78.20	Arm	6-5 30
Another World	57.50	67.60	Another World	65 50
Vandya	64 (0)		Campag of the World	71.50
Block Crypt up. dt. F	57.60		Civilention, engl.	N4 20
Covert Action, kul. dt.	79.40		Civil settion, Ital, dt	96.10
Elvaria II was d	71/50		EcoQuest, kpf dt.	70.10
Formula Literary Pres.	7(1)4(1)	78.84	Elwiro II, kpl. dt.	79.10
Currency to Suyan - Spare	71.50		taigm aftidt	96.13
Larry V, kpl dr	71.50		for each to havage Front	85.90
Degreed	71 5 ×		(4)	90.99
Mad TV	71.5 >		Larry V VC A, kpl 10	v16000
Might & Magic III, kpl dt.	73.5		Logrand	150
Monkey Isaard II	×5 9(*		Mad TV, kpl. dt	85.90
Paperhos II	"I to		Might and Magic III kpl dt	85.90
Proba I Drouges	7.64		Mankey Island II, dt	85 962
Pools « Darkness	t+1 N.		Monkey Island II, s rul	11.50
Ran Devin	68.50		Sandaras	51.30
Se may how 127 (1811	.9 90	18 90	5 m Allt kpl dt.	95.70
Sm An apl 1 To	N5 50		Space Voc II	79.40
Specific II	71.50		Storm Master	68 50
Special rough	11.1		senage Turtles II	68 50
Special Fareis	79.40	9.4	Transures of Suvare Front	(150
Storn Master	68 K		c burns Trilogic	N5.90
Terrige Tuerles II	57.66	57.60	Chama Underweedd	85/90
Urma VI	68.5	68 50	Wang Commander I Edition	99.90

* bei Drucklegung des Mug az as noch nicht Leferbor Die Toptifel auch erhaltlich im Ladentokal unsen is Partners 5000 Kuln 1

Wh: The zaugen dunch Service l SSER~SOFT KÖLN

Versandkasien, bei Varkasse per V. Scheck 6, DM / bei Nachnahme 8, DM Ausland nur Vorkasse per EC. Scheck 15, DM Preislinderungen und Druckfehler verbehalten



Computer-Software Albrecht Förster Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.45-19.15, Sa. 9.30-11.30



spannend geschrieben, auch i wenn man keinen Computer hat. Ich glaube, daß man mit solchen Neuerungen diese Zeitschriff nur aufwerten kann. Mich würde außerdem interessieren, wo es diese Computermusik-CDs zu kaufen gibt, wievel sie kosten und seit wann sie auf dem Markt erhaltlich sind.

Haratri Schweigel, D-Innsbruck

In dieser Ausgabe findest Du einen Bericht über neue Vides spielemusik. Kaufen kannst Du die CDs bei einigen Versandhändlern; die Kosten liegen bei etwa 40 Mark pro CD. Näheres entrimm bitte dem entsprechenden Artikol.

Minderbemittelte Leser?

Beim ersten Durchblattern der POWER PLAY 4/92 fiel mir sofort Euer Wettbewerb "T-Bird" auf. Solche Wettbewerbe finde ich eigentlich ziemlich toll. Doch mal ganz im Ernst: Die Fragen, die Ihr stellt, haben wirklich "Kaffeefahrt-Niveau''i Man muß schon ziemlich beknackt sein, um derart einfache Fragen nicht beantworten zu können; zumai alle Antworten im Infotext zum T-Bird direkt neben den Fragen abgedruckt wurden. Daß Ihr Eure Leser aber nicht für geistig minderbemittelt haltet (bei solch einem Wettbewerb kommt man durchaus auf diesen Gedanken), sieht man am knackigen Cisco-Heat-Wettbewerb (die Fragen haben es wirklich in sich, toll!) Daher stellt sich die Frage: Warum einen so leichten, lächerlichen Wettbewerb? Laßt Ihr Euch die Fragen etwa von den Firmen aufdiktieren?

Mal was anderes, Michael. Beim Durchblattern der PO-WER PLAY 3/89 (staub, staub) sah ich ein Foto von Dir, auf dem Du in den Sessel geschlunzt ein Pasr braune Cowboy-Stiefel in Kamera stecktest. Trägst Du die Dinger eigentlich immer noch?

Choston Watrie Wildeshauss

Nein, nein, nein! Wir lassen uns die Fragen zu einem Wettbewerb nicht von der betreffenden Firma aufdiktieren. Außerdem liegt es uns wahrlich fern, die Leser als "minderbemittelt" zu betrachten. Trotzdem kann es durchaus mal passieren, daß wir einen Wettbewerb auch mal mit Fragen der Marke "extraleicht" spicken. Dies soll aber nicht der Regelfall sein. wir bemühen uns, eine Mischung aus harten und leichteren Fragen zusammenzumixen (siehe den "Cisco Heat"-Wettbewerb)

Ja, ja, jal ich trage die Dinger immer noch. Natürlich sind die guten alten Stiefel nicht mehr die frischsten; bislang sind sie elfmal beim Schuster gewesen (neue Sohlen!) und fallen trotzdem langsam aber sicher auseinander (ich sollte mir wirklich mal neue holen). mh

Bitte mit Konsölchen

Mir hat Euer Konsolenteat in Ausgabe 1/92 wirklich gut gefallen. Aber könntet Ihr nicht auch noch mad ide restlichen die Joder vier Konsolichen (PC-Engine, Neo Geo, Altari VCS 7800 und die Turbo Gratx), testen? Es würde crat, was diese vier Maschinen für Leistungen bringen, besonders der Attari VCS 7800!

Saschs Becker, Wenden

Über das Neo Geo kannst Du Dich an anderer Stelle in dieser POWER PLAY schlau machen, die Turbo Grafx ist wiederum mit der PC-Engine technisch identisch. aber nicht kompatibel. Die Atari 7800-Konsole ist mit der XL-Heimcomputerserie verwandt und basierte auf einem flott getakteten 6502-Hauptpozessor; technisch leistete die Konsole in vie-Ien Belangen mehr als der C-64 und könnte es heute noch knapp mit Nintendos-Entertainment-System aufnehmen. Hierdie gewünsch-ten technischen Daten:

Atari 7800 PC-Engine

Prozessor Grafikauflösung Farben Soundkenäle Cartridge-ROM 6502-åhnlich (8-Bit) diverse-Modl 256 4 32 KByte 6502 (6-Bit) 256 x 216 512 III 512 KByle

Ein Ausflug in die Welt der Abenteuer-Spiele





Claus Vester Sierra – Die Welt der Adventures I 1992. Ca 110 S. DM 29,00 ISBN 3-8023-1176-0

Komplette Lösungen zu fünfzehn Abenteuern der beiden Spiele-Entwickler Sierra den Dynamix machen das erste Sierra-SPECIAL zu einem Standardwerk für alle Adventuze Spieler. Eingabehilfen, Punkte, Karten und Listen der Gegenstande machen selbst das schwierigste Rätes I zum Kinderspiel.

Wer die Lust am Abenteuer nicht so rasch verlieren mochte, weil er stets an den selben Hürden scheitert, sieht einfach in diesem Lösungsbuch nach. Die Auswahl reicht von Larry Leisure (1 bis 5) und Police Quest (1 bis 3) bis zu den Adventures of Willy Beamisch.

Der Autor führt sowohl Anfanger als auch Fortgeschrittene systematisch in die "Welt der Adventures" ein.

Sämtliche Lösungen wurden von Profis und Anwendern getestet.



In unserem aktuellen Gesamtkatalog finden Sie weitere interessante Angebote.

Fordern Sie noch heute Ihr kostenloses Katalog-Exemplar an. Tel.: 0931/418-2283

COMPUTERWISSEN AUS DEM VOGEL VERLAG Vogel Verlog, Postfoch 6740, B700 Würzburg Telefon (0931) 418-2283

Inserentenverzeichnis

-	-			
Accolade	8/9	King Games	145	
Alt GmbH	93	Konamı	159	
Aquarius	3. US	Theo Kranz-Versand	134	
B.A.T.	47	Lifetimes/Expert		
Bachem		Software	73	
Softwareversand	139			
Bachler	077	M&B Versand	151	
Softwareversand	97 ce 73	Magic Line	143	
Berry Lösungsservi Bornico 4	. US, 59	Markt & Technik, Buch- und Softwareve	doo	
BOTIRCO 4	. 03, 38	50, 119, 124		
Club der		156, 160		
Computerfreunde	61	Max Design	81	
Computerworld	66	Mega Trade	73	
CoSi	126		3, 35	
CPS Hamburg	2. US	MN-Hoppy Soft	143	
CPS Heidak	84/85	MR-Soft	79	
CWM	114	Multimedia	57	
		Mult media Soft	79	
Decom	158	Müller	115	
DIF Game Verlag	76			
Dynatex	140	Okay-Soft	139	
ECS	145	Peroka-Soft	20	
Electronic Arts	17	Philip Morris	13	
Esser Soft	66	Power Games	95	
		Power Station Records	37	
Fantastic	93	Premier Mail Order	91	
Fantasy Production				
Flashpoint	95	Quicksoft	21	
Förster	66 42	RH-Datentechnik	79	
Frog-Soft 4 Funny-Software 49, 13		Rushware 15, 127, 130, 165		
Funsoft Witulski	158	Musliware 15, 127, 150	, 105	
Funtastic	23	Skyline	45	
Funware	149	Soft & Sound	65	
		Softpower	139	
Galaxy Software	147		, 135	
Game Play	113	Software Maniacs	103	
Games	95	Softworld	22	
Games & Videos	154	Solar-Games	155	
Gamesworld				
Computershop	24	Time Soft	25	
Gnadenlos GmbH	155	Topsoft Gbr	155	
Groovers Paradise	142	11-11-1 0-7 407	404	
Gross Electronic	43 129	United Software 137	, 121	
Grzywaczewski	159	Vienna Computer Serv	. 36	
Hamo	77	Vogel Verlag	67	
High-Score-Games	128	+ ogor veriag	07	
riigii coolo dallida	720	Weiss EDV	76	
Joysoft	131		52/63	
Juma-Soft	143	Wolfsoft	93	
Junker	79	World of Wonders 76	, 141	
Karosoft	122	Zapp-Games	145	

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktione len Te I Chefin vom Dienst; Unke Poters (up) Leitender Redakteur: Nichael Hungst (mh) Redaktion: Winfined Forstei (m), Volker Weitz (vw), Richard E senmenger (r.), Knut

Standige frele Mitarbeiter: Bons Schneider (bs) Redaktionsassistenz: Susan Sablowski Redaktionssekretariat: Angolika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion Tel. 089/4613-289. Telefax 089/4613-5046

Alle Artikel sind mil dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors

Manuskrijsteinsgendungen, Manuskrijde werden gerne von der Heddeltren segeno-nen Sein einstein bei sein von Besteilen Dritter Soll in his auch en anweiter "Belei zur Veröffentlichung oder gewertlichen Nutzung angeboten worden sein, is o mid dies angegeben werden. Mitt der Einsendung gibt der Verfasser die Zusteinmung zum Abduuch in den von der Masti & Teichnik Verlag AG herausgegebenen Publikationen Honorate nach Vermenbrung Für unverlangt eingestellte Menuskrijst wir kanne Honorate nach Vermenbrung Für unverlangt eingestellt Menuskrijst wir kanne

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Layout: Bernd Wiehl (Chellayouter), Susanne Bübl, Cornelia Pilanzer Titellayout, Wolfgang Berns

Bildredaktion: Walle Linne (Lig.), Roland Müller, Tina Steiner (Fojografie). Werner

Anzelgendirektion: Jens Berendsen -- verantwortlich für die Anzeigen Anzeigenleitung: Hans W. Cada
Anzeigenverwaltung und Diaposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gill die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung Tel D89/4613-894, Terefax D89/4613-789

Gesamtvertriebalaiter: York von Hermburg Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV. Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße S. Postfach til 23, 8057 Eching, Tel. 089/319008-0

Erscheinungsweise: monathch (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufaprets: Einzelheft DM 6,50 Einzelheft-Beatellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000

So können Sie die Zeitschrift abonnleren SO Köffnen sie eile zeitschrin Bonenieren Power Play, Abonemeni-Service, Markt & Technix Verlag AG, Hans-Pinsel-Sir 2, 5013 Hear Tell (1994 1994) – Tellelax (2884-13-77 H. Jahresabonnemeni Holand DM 693 frei Hauss inklusive MwSt Jahresabonnemen Ausland DM 64, frei Haus per Norma post Jahresabonnemen Ausland DM 64, frei Haus per Norma post

Osterreich: DSB-Aboservice GmbH, Aranbergsti. 33, A-5020 Salzburg, Tal. 0862/ 643864, Jahresabonnementprosi. 05-58. Schweiz: Aboverwallung AG, Sågesti. 14, CH-5600 Lensburg, Tal. 064/519131

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35., in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkorg) um DM 50., in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um

Produktion: Klaus Buck (Lig./180) Wolfgang Meyer (Stelly/887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrecht ch Umboerrecht Alle in PurVier! VLAV vischennehan Beidige and umboerrecht geschitzt. Alle Bir PurVier! VLAV vischennehan Bei eine Beproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenwerarbeitungsanligen um im sichnitikaher Genähmigung gede Verlages. Aus der Veröfflenführigkanisch ein der Verschlichen Schutzenben Schutzenben Lösung oder verwendete Bezeichnung fein von geweiblichen Schutzenben soll und verschlichen soll und verschlichen schutzenben soll und verschlichen schutzenben soll und verschlichen schutzenben soll und verschlichen soll und verschlichen schutzenben sollt verschlichen schutzenben sollt verschlichen schutzenben sollt verschlichen schutzenben sollt verschlichen schutzenben schu

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt ein Haftung nur bei grober Fahrtässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht Sonderdruck-Dienst: Alte in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von

Anfragen an Leo Hupmann, Tel - 089/4613-489. Telefax 089/4613-626

1992 Markt & Technik Verlag Aktengesellschaft

Vorsland: Olmar Weber (Vors.), Dr. Reiner Doll, Lutz Glandt Verlagsleitung Wolfram Höller Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages Markt & Technik Verfag Aktiengesetlschaft, Hans-Pinsel-Str 2, 8013 Mair bei Munchen Telefon 089/4613-0 Telex S22052 Teleflax 089/4613-100

Aktionare, die mehr als 25% des Kapratis halten. Otmar Weber, Ingenieur. München Carl-Franz von Duadt. Befriebswirt, Munchen, Aufstichtsrat, Garl-Franz von Duadt (Worstzender). Dr. Robert Dissmann (geleit Worstzender). Dr. Ench Schm II





Verlag Markt & Technik Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar bei München

T2V/17 6192

Black Gold

Bergarbeiter Sven Kopp-Bahman aus Bremen hat erfolgreich als Besitzer einer Kohlemine gewirkt. Hier seine Empfehlungen, wie man schon als Jungunternehmer zu erfreulichen Gewinnen kommt.

Konzentriert Euch in den ersten Monaten nur auf die im Großhandel erhältlichen Arheitsgeräte. (Personal nicht vergessen, später ist das Arbeitsamt leergekauft) Liegen die Preise für Arbeitsgräte unter 30 DM, alles Geld zusammenkratzen (Kredite) und in Arbertsgeräten investieren. Wartet his die Verkaufspreise hei 40 bis 45 Mark liegen und alles schnell wieder verkaufen. Nach zwei drei solcher Transaktionen hat man genug Geld für die nächsten Jahre.

Moonstone

Christian Stolze aus Clausthal-Zellerfeld bietet uns ein Extraleben an. Hier sein kleiner Trick: Man begibt sich nach Stonehenge. Wenn man einen magischen Gegenstand anklikken soll, klickt man einfach auf Strength (Constitution, Endurance). Das Programm schenkt uns ein Gratsleben.

Wahlweise dürft Ihr auch einen Dolch opfern. Nach dem entsprechenden Ritual gibt's ein Extraleben und den Dolch zurück.

Conan the

Michael (Conan) Moczynski aus Dortmund ist unter die Geldmacher gegangen und verhilft uns zu ausreichendem Baren in der Täsche

Wenn Conan zwei oder mehr Diamanten in der Tasche hat, geht er zu "Baneng's Gems" und verkauft nur einen dem Verkäufer für 150 Goldstücke. Anschließend kauft man den Diamanten für 120 Goldstücke zurück. 30 Goldstücke Reingewinn. Das darf man so oft wiederholen, wie man will.

Monkey Island II

Sebastian Spiewok aus Berlin hat ein Herz für faule Piraten. Wer es nicht erwarten kann zu gewinnen, muß nur gleichzeitig die "Alt"- und die "W"-Tasten drücken und die Frage mit Y(es) bzw J(a) beantworten. Schwupps, alle Rätsel sind gelöst



Wemall die Gunship 2000 und SWOTL-Tips in dieser Ausgabe der Power-Tips zu martialisch sind, der sollte sich die Lösung zu Eco-Quest i genauer ansehen. Sierra zeigt mit diesem schönen Programm, wie man den Blick für gesellschaftliche Midsände spie-chaftliche Midsände spie-nachahmenswerfes Unterlangen, das man anderen Spieleherstellern wärmstens ans Herz legen darf.

Hier mal wieder ein Hilferuf von unserer guten Fee Susan: Bitte gebt auf allen Tips eine Kontonummer an! Opa, Onkel, Schwester von wem ist völlig egal. Hauptsache wir wissen, wohin wir Euer Honorar überweisen können Uns erspart Ihr damit zusätzliche Telefonarbeit und Ihr kommt schneller zu Eurer Belohnung

nung
In letzter Zeit zeichnet
sich ein erfreulicher Tirend
ab. Immer mehr von Euch
schecken ihre Texte und Manuskripte gleich auf Diskette ab Dadurch werden unund die Bearbeitung Eurer
Tips geht entsprechand
schneller. Wer also ein
Schreibrorgramm sein eigen nennt, sollte dieses
nützliche Werkzeug "auch
berutzen.

Voler-



Secret Weapons of the Luttware Markus Kassulke aus Ha6-

Markus Kassuike aus Habfurt hat sich die 500 Mark für den Tip des Monats redlich verdient. Hier seine unentbehrlichen Pilotentips: Fliegt man auf amerikani-

scher Seite den Feldzug "Final Victory" unter historischen Voraussetzungen, die sich mehr oder weniger aus "Strategic Bombing" und "D-Day Air Superiority" zusammensetzen, so sind folgende Vorschläge und Tips für alle SWOTL-Fans sehr hilfreich: Bei jeder einzelnen Cam-

paign gibt es zwei unterschied-Typen, nămlich die "Main"und "Secondary Raids". Der Unterschied zwischen den beiden besteht darin, daß die Hauptmission selbst organisiert und geflogen werden muß. Nebenmissionen aber in Auftrag gegeben werden. Der Erfolg der Zweitmission hängt davon ab, ob Ihr Euer Ziel (Anzahl der Gebäude) erfolgreich zerstört habt. Main Baid

Sollte die deutsche Luftwaffe noch vollkommen intakt sein, ist es ratsam, nur zwei Flugzeuge wegzuschicken, da es sonst zu viele eigene Verluste geben könnte. Die erste der beiden Maschinen sollte ein Bomber sein, der den Auftrag hat, ein deutsches Ziel zu bombardieren. Ein eigenes Flugzeug, am besten eine P-47 (starke Feuerkraft und ziemlich gut zu fliegen), müßte seine Mission möglichst nahe bzw. über einem von Euch ausgesuchten Ziel beginnen, um so den weiten Anflug und mögliche Verluste Eurer Maschinen zu vermeiden. Also setzt Ihr einfach Euren Beginnpunkt

über ein Bodenziel und stellt

die Höhe (ALT) auf ca. 1000 Fuß, um nicht mit Gebäuden zusammenzustoßen. Wenn Ihr dann noch die Order "Escort Top Cover" oder "Escort close" eingebt, dann lenkt die B-17 die ganze deutsche Luftabwehr ab (ansonsten habt Ihr auch die feindlichen Jäger am Hals), Bei solchen Ablenkungsmanövern verliert Ihr fast immer den Bomber, dafür sind aber die gesamten Ab-fangjäger der Luftwaffe damit beschäftigt, ihn abzuschießen. So könnt Ihr Euch in aller Ruhe Eurem eigenen Auftrag widmen. Am besten greift ihr nur feindliche Ölraffinerien, Munitionsfabriken und Flughäfen an, de diese recht out zu zerstören sind und zum größten Tell zum Siea Eures Feldzuges führen (Ihr kommt den "Goalpoints" schneller näher). Secondary Raids

vorschlage zur lektik

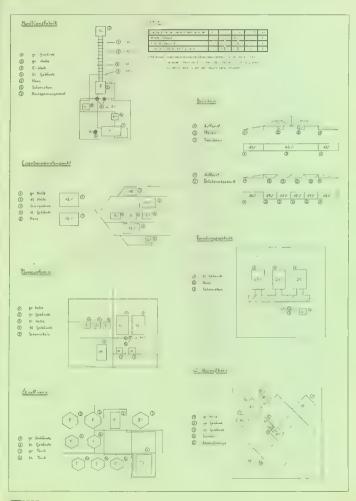
- Vor Beginn jedes einzelnen
Missionstages versetzt Ihr Eure Fighter- und Bomberreserven, falls vorhanden, an die
Front (z.B. nach Zelst oder Haen), So wächst die Stärke Eurer Gruppen und Ihr habt mehr
Flugzeuge für die Nebenmissionen zur Verfügung

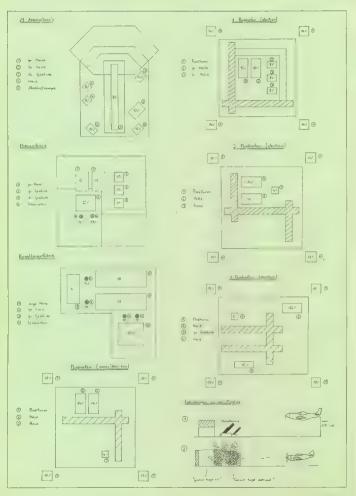
In den ersten beiden Missionen konzentriert Ihr Euch am besten auf von deutschen Gruppen besetzte Flughäfen, um so die Luftwaffe zu schwächen oder sogar auszulöschen.

lst nach den ersten beiden Missionen die deutsche LuftMissionen die deutsche Luftso könnt Ihr die Ablenkmissionen weglassen und die restlichen sechs Flugzeuge auf
tendliche Bodenziele losschicken, da die Gefahr von
Verlusten durch deutsche Ablangigger nicht mehr besteht.

— Konzentriert jetzt Eure Angriffe auf Ölraffinerien, Munitionsfabriken und Kugellagerproduktuonen, um so möglichst schnell an Eure "Goalpoints" zu kommen.

 Außerdem ist es manchmal ratsam, einen Campaign-Tag zu überspringen, da so die deutsche Wirtschaft leicht geschwächt wird, und ihr auf eintreffende Reserveeinheiten





8/92 T2VAV

warten könnt. - Habt Ihr am Ende sechs von den acht unter den "Winning Conditions" aufgeführten Punkten (z.B. German Groups, Jet Fuel usw.) auf bzw. unter die geforderten Goalpoints gebracht, habt Ihr die Deutschen besiegt.

Tips zum Fliegen und zum Angreifen von Bodenzieten Wollt Ihr ein deutsches Ziel oder eine Flakstellung zerstören, so haltet Eure Maschine unter 200 Fuß, da Ihr so dem gefährlichen (und lästigen) Flakfeuer aus dem Weg gehen

könnt. - Ebenfalis solltet Ihr bei nahe zusammenliegenden Gebäuden das mittlere als erstes angreifen, da nach der Explosion benachbarte Gebäude ebenfalls beschädigt werden und Ihr zu deren vollständiger Zerstŏrung weniger Munition

braucht - Fängt Euer Flugzeug während eines Luftkampfes plötzlich an zu brennen, schaltet den Motor aus und laßt, wenn Ihr Euch über 1000 Fuß befindet, die Maschine absacken, um Geschwindigkeit zu bekommen. Schon hört der Motor auf zu brennen und Ihr könnt versuchen, eine Notlandung hinzulegen oder ein Gebäude zu zerstören, indem Ihr hineinfliegt (der Pilot und das Flugzeug sind meist ohnehin verloren).

Spezielle Gebäude - Flaktürme

Beschießt oder bombardiert am besten den unteren Teil des Turms. Nach dessen Explosion ist der obere Teil automatisch zerstört

- Schornsteine Durch MG-Beschuß sind Schornsteine schwer zu zer-

stören. Nehmt eine Bombe oder zwei Raketen (einmal den oberen, einmal den unteren Teil beschießen)

— Öltenks

Sind am leichtesten durch das MG zu zerstören. Hochspannungsmasten der

Munitionsfabriken Können nur schwer mit dem MG hochgejagt werden. Trefft am besten die auf der Skizze eingezeichneten Masten mit Bomben

Generall sind alle anderen Gebäude leicht mit der Bordkanone, mit einer Bombe oder zwei Raketen zu zerstören. Jede deutsche Einrichtung besitzt am Anfang 100 Prozent Kapazität, die sich auf die verschiedenen Gebäude verteilt. Wie ist auf den Abbildungen zu sehen. Benutzt also beispielsweise Eure Bomben oder Raketen nur für Gebäude mit dem höchsten prozentualen Anteil und jagt die anderen mit dem MG hoch!

Pegasus

Sven Knüppel aus Karlsruhe war mal wieder der Schnellste und hat mit seinem Wunderpferd die vier Paßwörter fur Gremlins Pegasus erflogen: Level 11 - SCREECH Level 21 — DRAGONFLY Level 31 - BEEBOP Level 41 - CELESTIA

Might & Magic

Dieter Boos aus Bornheim hilft allen gescheiterten Helden aus der Klemme. Die Gruppenmitgheder lassen sich mit einem Trick schnell "aufrüsten". Benutzt den Teleporter mit dem Paßwort "Bedhot". Ihr landet vor dem Rathaus in "Blistering Heights", Dort findet man einen Level 50 Mage und einen Level 40 Barbaren. Wenn man die beiden anheitert, ihre Items verteilt, neu anheuert und wieder alles verteilt, sind die eigenen Helden für die ersten Kämpfe aut gerüstet. Auf diese Weise lassen sich alle Items vervielfachen. da der geladene Charakter nach dem Entlassen (das Rathaus nicht verlassen) wieder seine ursprüngliche Ausrüstung erhält.

Airbus A 320

Peter Gaydos aus Wuppertal strebt eine Fliegerkarriere bei der Deutschen Lufthansa an und übt zu Hause schon mal fleißig. Während seiner Pilotentätiokeit sind ihm ein paar Erleichterungen eingefallen, die auch anderen nützlich sein dirfton

1. Die beiden Funkfeuer Taunus und Erlangen haben auf der beigelegten "Jeppesen"-Karte andere Werte wie in der Anteitung. Es gelten aber die Frequenzen aus der Anleitung 116,7 für TAU und 114,9 für ERL

2. Wer sich die Flugplanerstellung vereinfachen will, macht folgendes: Zuerst die "Jeppesen"-Karten auf einem





Marktpassage, 7700 Singen Telefon 07731/66634, Fax 64521 Offnungszeiten, 9 00-13.00 und 14.00-18 00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN INKL. PLÄNE Might & Magic III Eve of the Beholder II

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DM 27.-

- * Amberstar (39,-)
- * Fate-Gates of Dawn (39,-) * Pool of Rad ence

- * Secret of the Saver Blades
- * Secret of the Monkey Island
- * Might & Magic II Indiana Jones and the Last Crusade
- * Captive (1 Mission)
- Space Quest 4
- * Bane of the Cosmic Forge * Death Knights of Krynn

DM 27.-

- * Dungeon Master
- * Dragonflight
- * Legend of Faergnail
- * Bloodwych Data Disk * Secret of the Monkey Island 2
- ' Might & Magic III

- * Elvira II (demn.)

- Eye of the Beholder 2

- * Kings Quest 1-5 * Ultima 5+6
- Larry 1-3/Larry 5 Spirit of Adventure

Bestellung rund um die Uhr bei: Lösungsservice RICHARD BERRY Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

Fotokopierer um die Hälfte verkleinern. Dann auf diesen Einzelblättern mit einem Markrerer die in der Anleitung aufgeführten Funkfeuer kennzeichnen. Die Flughäfen mit Kennung ebenfalls eintragen. Schließlich die Kopien in Sichthüllen stecken und das Ganze in der richtigen Reihenfolge in ein Ringbuch heften. Nun kann man mit einem wasserlostchen Filzstift die Flugroute auf den Kunststoff zeichnen Ist der Flug beendet, einfach wegwischen. Das Ganze ist zwar anfangs etwas mühsam, dafür hat man später alles auf einen Blick.

 Sollte bei der Atari ST-Version das Triebwerkgeräusch plötzlich verstummen, genügt ein Druck auf die Zehnerblocktasten 1 und 3.

Gunship 2000 Zoltan Djapjas aus Kerpen

Zoltan Djapjas aus Kerpen hat seine Laufbahn als Hubschrauberpilot erfolgreich abgeschlossen.

Das Eingangsmenü hat einen Gag eingebaut: Klickt mit dem Zeiger mal auf den Bildschirm des Computers, der im Zimmer steht. Ihr werdet überrascht sein, was man in der U.S.Army sonst noch alles macht...

Fliegen der Missionen

Grundsätzlich gilt, daß Ihr so tief wie möglich (ca. 17—105 Fuß) fliegen solltet. Dann erfaßt das bordelgene Radar die Ziele zwar sehr spät, doch die Feinde haben meist zu wenig Reaktionszeit um zurückzuschießen. Hieraus resultiert eine wichtige Regel: Feuert den ersten Schuß! Wenn Ihr im Persischen Golf vom Meer aus aufs Festland steuert, solltet thr nicht zu tief fliegen, da die Küste ca. 150 Fuß über dem Meeresspiegel liegt. Dies wird Euch bei 16facher Zeitbeschleunigung schnell zum Verhängnis. Habt Ihr die Küstenlinie hinter Euch, fällt das Gelände wieder ab und Ihr könnt wieder etwas sinken. Vorsicht auch beim Rückflug zum Flugzeugträger, wenn Ihr alle Ziele zerstört habt und ganz gelassen mit Zeitbeschleunigung zurückfliegt. Es kracht sehr schnell

Die Hubschrauberwahl

Es ist sehr empfehlenswert, nach Möglichkeit den Apache oder den Longbow-Apache zu nehmen. Wenn Ihr nämlich eine IR-Rakete abkriegt und es fällt debei ein Waffenflügel aus, habt Ihr auf der anderen Seite immer noch genügend Raketen, um Euch zu wehren bzw. anzurerlen.

Der Comanche ist auch zu empfehlen, wenngleich er enricht so viele Raketen tragen kkann. Das Farbdisplay mit ebbessere Hoersicht und die besseren Übersicht und die bessere Wendigkeit mach das wieder wett. Bei einem Aufklärungsflug solltet Ihr einen Comanche-Scoul dabeihaben. Er kann mehr Walten tragen als der Defender oder Krowa

Die Wattenauswahl

Ihr solltet darauf achten, daß der Hubschrauber so leicht wie möglich ist. Mehr Gewicht bedeutet höheren Treibstoffverbrauch. Nehmt lieber die TOW-2 anstatt der Hellfire. Bei Tiefflug haben sie die gleiche Reichweite und sind genauso effektiv — aber viel leichter Ebenso sind die Stunger-Raketen den Sidewindern vorzuziehen, auch wenn Ihr eventuell zwei Stinger braucht, um einen Hubschrauber abzuschießen.

Fliegt Ihr den Longbow-Apache, nehmt unbedingt die Helltire MMW denn dies sind Fireand-Forget-Raketen, Seid Ihr vor einem Ziel mit mehreren Objekten, könnt Ihr eine Rakete abfeuern, das nächste Ziel auswählen, wieder feuern und so weiter - sehr effektiv. Von den Hydra-Raketen ist nur die Hydra 70 M247 zu empfehlen. sie ist die stärkste Waffe. Die Hydra-Raketen können gut gegen Infanterie eingesetzt werden, da Hellfires und TOW-2's wenia effektiv sind. Allerdings braucht man lange zum Zielen. also Vorsicht mit den IR-Raketen! Dies ist aber immer noch besser, als bis auf 1.4 km 'ranzufliegen und mit der Bordkanone herumzuballern, während man sich dem Feind auf dem Präsentierteller serviert. Die Taktik

 der Copilot, daß das Ziel zerstört ist, sich aber noch ein paar Panzer o.ä. vor Euch befinden, solltet Ihr sie lieber abschießen, da sie Euch sonst beim Rückflug überfallen konnten.

Rescue- und Cargo-Missionen

Sollt Ihr einen Piloten oder eine Truppe abholen oder absetzen oder eine Fracht ahwerfen, braucht Ihr einen Blackhawk. Die Suche nach Truppen oder nach einem einzelnen Piloten ist nicht ganz einfach Fliegt zum angegebenen Strekkenpunkt und steigt schnell auf, bis Ihr auf dem Radar einen einzelnen grauen Punkt erscheinen seht: Das müßte der gesuchte Pilot bzw. die Truppe sein. Ist er/sind sie es nicht, heat das gesuchte Ziel ziemlich weit weg in der näheren Umgebung. Hier hilft nur eine gründliche Suche. Doch Vorsicht - der Sprit ist bei solchen Aktionen eher alle als man glauben möchte! Ist die Suchmission die Sekundärmission brecht sie lieber ab bevor Ihr einen Piloten verliert!

Habt Ihr das Ziel endlich gefunden, fliegt hin und landet im gelben Zielkreuz oder nahe beim Piloten.

Sollt Ihr eine Fracht abwerfen, so müßt Ihr unbedingt landen — nicht einfach hinfliegen und abwerfen!

Solltet Ihr mit fünf Hubschraubern diese Mission fliegen, wird's etwas kompliziert: Laßt die Light-Section bis kurz vor das Ziel fliegen. Der Leader meldet dann: "I've reached destination". Landet dann mit Eurer Heavy-Section und stellt den Motor ab, das spart Treibstoff Jetzt könnt Ihr Euch mit Shift-F5 hinter den Transporthubschrauber bringen. Dann auf Kartensicht umschalten und den Transporthubschrauber mit "Flight-To" steuern. Hierbei müßt Ihr beachten, daß der Streckenpunkt im großen Maßstab relativ weit weg ist, da der Hubschrauber sonst nicht in die gewünschte Richtung fliegt. Schaltet nun zwischen Hubschrauber- und Kartensicht hin und her und macht Kurskorrekturen, bis sich der Transporthubschrauber über dem Ziel befindet. Laßt ihn dann landen. Jetzt habt Ihr das Ziel erreicht und könnt den Transporthubschrauber wieder regruppieren und dem Light-Section-Leader den Befehl zum Heimflug geben. Dann dürft Ihr Euch wieder um Eure eigene Mission kümmern

Der Treibstoff Der Stoff, von



dem man immer zuwenig hat. Ihr solltet Eure Hubschrauber immer volltanken, dann habt Ihr noch Reserve für den Notfall. Sollte der Treibstoff jedoch knapp werden, fliegt so weit Ihr nur könnt zur Basis zurück. Die Chancen für eine Bettung sind so viel höher. Während des Rückfluges müßt Ihr Euren Sprit immer mal im MFD kontrollieren. Habt Ihr nur noch 2 Prozent Sprit, solltet Ihr unbedingt landen. Zwar könnt Ihr mit 0 Prozent Treibstoff eine Weile fliegen, aber Ihr solltet nicht riskieren, aus 50 Fuß Höhe abzustürzen, weil der Motor plötzlich ausfällt. Das kostet Euch Euer Spielerleben und die Mission war umsonst.

Formula One Grand Prix

Johann Kurek aus Dinslaken ist ein begeisterter Computerrennfahrer. Er schickt uns eine Tabelle mit den optimalen Einstellungen für jede Strecke im Spiel. Damit dürten überall Rundenrekorde drun sein. Geht in den Pausenmodus (P). Drückt führmal "Help". Verfaßt den Pausenmodus. Jetzt seht ihr in der linken obeen Hälfte des Bildschirms ein weßes Herz. Es bedeutet unendliche Leben. Wer nicht die Ausdauer hat, alle Level durchzukämpfen, kann mit "Space" (ile Abschnitte überspringen.

Star Trek — 25th Anniversary

Tobias (Spock) Bartz aus Lehrte hat an den Kontrollen der Enterprise die ersten drei Missionen überstanden. Weiter geht's dann in der nächsten Ausgabe.

Demon World

- Nach der Logbucheintragung ertönte eine Meldung, daß die "Republic" bereit für einen Übungskampf ist. Man sollte wie folgt reagieren:
 Schutzschilde ausfahren
- Waffen bereitmachen
 Speed auf Warp 1 drosseln
 Falls ihr diesen Kampf verlie-

cherheitsoffizier auf die Oberffäche von Pollux V (K und dann auf das Beam-Symbol klücken). Selbstverständlich könnt Ihr

Selbstverständlich könnt Ihr Euch vorher noch vom Schiffscomputer Informationen über Pollux V geben lassen (C und dann Pollux). Der Computer reagiert auch auf andere Stichwörter, die mit Star Trek zu tun haben (z.B. gibt er Auskunft über verschiedene Föderationsschiffe, Mannschaftsmitglieder, Feinde etc.).

ihm die Computerhand zum Reparieren (benutze Hand mil Tisch in der Mittle des Raumes). Jetzt benutzt Ihr die Seren, die Ihr vor der Höhle gepflückt habt (benutze Beren mit Maschine). Dr. McCoy hat ejetzt des Hypo-Dytoxin hergestellt, mit dem Ihr den Kranken im anderen Zimmer helle könnt, was jetzt auch höchste Zeit wird.

Ihr geht also in die rechte Tür und verabreicht dem Kranken das Mittel (benutze Hypo-Dyto-



Die Oberfläche von Pollux

Auf dem Planeten werdet Ihr schon von einem Einheimischen erwartet, mit dem Kirk reden sollte (1 1). Nach dieser Unterhaltung sollte man in die rachte Tür gehen und den Kranken untersuchen (mit dem medizinischen Tilcorder?). Nach dieser Untersuchung benötigen wir Hypo-Ditoxyn, das wir sollts herstellen müssen.

Wir verlassen den Raum

und klicken zwischen die hinteren Bäume auf den Weg. Wenn sich die Klingonen in unseren Weg stellen, schießen wir mit dem Betäubungs-Phaser "grün" erst auf den linken. dann auf den mittleren und schließlich auf den rechten, der eine Hand verliert, die wir aufheben. Bei einer genaueren Analyse entdecken wir, daß die Klingonen Roboter sind. Jetzt sollte man sich auf die Höhle zubewegen. Dort angelangt, nehmt Ihr vom rechten Gebüsch ein paar Beeren und geht weiter in die Höhle hinein. Jetzt müßtet ihr an einem verschütteten Eingang angekommen sein, den Ihr mit dem Phaser freilegt.

Nachdem der Eingang frei ist, untersucht und verarztet Ihr die Person, die unter den Steinenlag, Jetzt nichts wie zurück an die Stelle, an der Ihr gebannt und materialisiert worden seid.

Ihr betretet den Raum, der hinter der linken Tür liegt. Dort schaut sich Spock den Computer (ganz links) an. Ihr gebt

xin mit Krankem). Nachdem Ihr den Raum wieder verlassen habt, unterhaltet Ihr Euch im linken Raum mit dem glatzköpfigen Mann. Jetzt sollte sich Captain Kirk die Fossillen ım Glaskasten ansehen (benutze Kirk mit Glaskasten). Er unterhält sich mit dem Mann über ledes einzelne Stück. Der Captain kann sich etwas aus dem Kasten harausnehmen (nimm und Glaskasten); er benötigt aber nur das Stück ganz rechts. Kirk verläßt den Raum und geht zu der Stelle, an der er eben die Steine weggepha-

sert hat.

Bei der Tür angekommen, benutzi Kirk die Hand (benutze Hand mit Quadrat), Nachdem sich die Tür geöffnet hat, geht man in die Höhle und steht kurz darauf in einem Computerraum. Hier verstellt Kirk die Regier (Seib, Rot, Blau), Es erschent ein Allen, mit dem Kirk sich unterhält (2.2), Er gibt dem Allen das Ding aus dem Glaskasten und die 1. Mission ist ausgerästen.

"Beam us up, Scotty!

(Dies ist zwar nicht der einzige, aber der sicherste Weg, die erste Mission zu erfüllen.) Häacked

Nachdem man den Auftrag erhalten hat, geht man auf Warp 10, aktiviert die Waffensysteme und fährt die Schutzschirme auf. Dann nimmt man Kurs auf Beta Myamid.

Bei der Ankunft wird gleich gekämpft (Elasi-Piraten). Die Piraten ergeben sich jedoch

Formula One Grand Prix

	ш	R	В	
Phoenix	48			24 3 17 43 % 5 R Hickbooker
Interlagos	26	à.	n	14 31 46 46 36 F.T B Becomen some
fir + a		3	ě.	4 71 79 4 33 64
Monaco	19			2 8 245 42
Montrea!	,0			25 1 20 4 55 61
Mox + 1	43	44	0	25 10 46 4 15 62
Maigns Cours	4		N	5 11 11 49 56 61
Suverstone		.0		8 15 47 41 54 61
How number in				4 1 44 1 19 6
Hungaroring	50		4	1 0 66 47 40 40
Spa	10		ч	25 44 4 49 50 65
Monza				. 3.4 % 55 66
Estard	N	36	e.	25 US-46 [33/64]
Barcelons			A	[15 1 16.41 [56.61]
Suzuka	8		4	4 + 40 45 Soyn4
Adelaide	78	30		11 11 15 48 55 61

Alien Breed

Zwei nützliche kleine Tijs häll Bernd Kopka aus Rammingen für uns bereit. Wer nicht klarkomtn mit der Alien-Prut, gibt einfach während des Spiels "TULEBY" (y=z) ein, so gelangt man in den nächsten Level. Gibt nan im zweiten Level (nach unten gehen) am Computerterminal "ALIENS ARE FAGGOTS" ein, wird man unsterblich.

Rodland

Hier ein kleiner Tip für alle, die bei Rodland nicht weiterkommen. Alexander Hanenberg und Alexander Rupp, beide aus Düsseldorf, hetfen uns aus der Klemme. ren solltet, macht das nichts er ist nur als Übung für Ernstfälle gedacht. Natürlich könnt Ihr so lange üben, bis Ihr Meisterschützen seid

2. Nach dem Kampf meldet sich das Flottenkommando und erteilt Euch den Auftrag nach Pollux V zu fliegen. Falls Ihr Fure Starman vertoren haben solltet, wäre es ratsam, die Schutzschilde auszufahren. die Waffensysteme zu schärfen und auf Warp 10 zu gehen, bevor Ihr Chekov sagt, wohin er fliegen soll. Sobald die Meldung "We arrived at Pollux V" erscheint, sagt Ihr Sulu, er solle in den Standardorbit einschwenken (O). Sobald Ihr diesen erreicht habt, übergebt Ihr Mr. Scott dre Kontrolle über dre Enterprise und beamt Euch mit Mr. Spock, Pille und einem Si-

MicroByte

| All Destrict Com | 1.4.5 \text{ is 14.5.9 2 challenge | 1.4
*** Telefonischer Besielberreit ***
Nordrheite Westfahr (9238) **537125 ***
Mo-Fr 17-21 Uhr**
Hissen (16196 **-1038 Mo-Fr 17-21 Uhr**
*** Ob (16196 **-1038 ****)

condition DV 64.90

Versankestes

SOUND BLASTER 2.0 SOUND BLASTE

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen:

Komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung!

Deore	Herr old Bottim			
BestNr.	Titel	PC 3.5 p. 51/4 DM	Amiga DM	Atarı
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82,50	78,50	
92/18	Indy 4, dt. Vo. môgi	82,50	82,50	
92/19	Wing Commander II dt	82,50	82,50	-
92/20	Larry 5 dt	82,50	82,50	-
92/21	Space Quest 4, dt	82,50		
92/22	Kings Duest, d1	82,50	78,50	82,50
92/23	ELVIRA II. di	82 50	72.50	
92/24	Police Quest 2 engl	82,50	82.50	82.50
92/26	Might & Magic 3, dt	82,50	68,50	
92/26	Oltima 7, engt	82,50		
92/27	Mantian Dreams, engl	82.50	82,50	
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82,50	89,50	-
92/29	Populous II, dt	82,50	64,50	-
92/30	Simant, dt	82,50	54,50	-
92/31	Star Frex 25th , engl.	82,50	72,50	
92/32	Latus Challenge I., dt.		69,50	69,50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49,50	49,50	49.50
92/34	More Lemmings, dt	73,50	73,50	73,50
92/35	Another World, dt	80.50	61.50	-
92/35	Pegasus, dt	-	64,50	64,50
92/37	Heimdall, dt.	82,50	69,50 ,	_
92/38	Katalog mit 1500 Spiesen (alle Systems) u Infozeitung	0.00	0.00	0.00

Alle Spiele am Lager: Wit liefern in Windesele per Nachnahme zogl. DM 6, oder bei Scheckzahlung zogl. DM 4 - (Versand ins Austraahme DM 10: bei Scheckzahlung DM 6

TOP-Angebol ab DM 200, redem w/r porto u versandinastentrei und ab DM 300, gibt es 34s Sanata/ fine Bestellung richten Sie bitte an BIF GAME Vertag I Gonta, Kampstr 34460 W-4650 Gefsenktriben 2, Gaverbraghalet, Teisthon, 12 09/35 86 22 and 58 68 23, Par. 12 19/35 86 24 Undgred In Auflages to blu use in benefic includer Françai Palleri Se an'

powertips

nach einigen guten Treffern mit den Photonenkanonen, Nach dem Einschwenken in den Planetenorbit reden wir mit Mr. Spock (T=Talk Spock). Den benötigten Prefix-Code bekommen wir vom Schiffscomputer (C und Masada). Es ist ratsam. sich den Code zu notieren, da er zum Auswendiglernen etwas zu lang ist. Jetzt geben wir Ohura Bescheid: sie soll den Prefix-Code senden (H und 2). Dann oibt man die Zahl ein, die der Schiffscomputer ermittelt hat. Jetzt muß man nur noch die Schilde senken und sich

hinuberbeamen. 2. Im Transportraum wird der Kranke von Dr. McCov untersucht und geheilt, während Mr. Spock den Transporter untersucht. Aus der Klappe nehmen wir den "powerlosen" Transmographier und verlassen den Raum (nehmen Transmographier, dann Klick auf die Tur des Transporterraums). Auf dem Hauptkorridor nehmen wir die Teile, die rechts auf dem Boden liegen (nehmen und Kleinkram) und feuern danach mit dem grünen Beläubungsphaser auf die Tür am Ende des Korridors (benutze Kirks Phaser mit Tür). Wenn wir ietzt den Phaser-Welder, den wir bereits bei uns tragen, benutzen, wird er aktiviert (benutze mit Phaser-Welder). Sollte es beim ersten Mal nicht klappen. feuern wir noch einmal mit dem grünen Phaser auf die Tür und benutzen den Phaser-Welder erneut

Zwischen den beiden Manövern sollte man nicht allzu viel Zeit verlieren. Es muß schnell gehen: schießen und dann gleich den Phaser-Welder benutzen!

Jetzt müssen wir noch Werkzeug herstellen! Also, Phaser-Welder mit "Scraps of Metal" vereinigen (der Phaser-Welder ist das Schweißgerät; benutze Phaser-Welder, dann wieder auf die Tasche daneben klicken und die kleinen Metallstangen auswählen). Das neue Werkzeug benutzen wir auf dieselbe Weise wie eben im Transmographier. Dann machen wir uns auf den Weg nach rechts in die Tür zum Sicherheitstrakt (die rote Tür an der rechten Wand). Drinnen angelanot, betäuben wir schnell die beiden Pıraten mit dem grünen Phaser (benutze Phaser "grün" mit Pırat 1 und Pirat 2). Jetzt benutzen wir Spock mit den drei Kabeln an der Wand mit der Gefängnistür (einfach: benutze Spock mit Kabeln). Danach benutzen wir die Schalter über den Kâbeln und entfernen die Kabel anschließend (benutze Kirk mit Forceshield-Button. nimm Kabel). Mit dem befreiten Sicherheitsoffizier kann man reden (muß aber nicht sein)

Zurück in den Transporterraum - der Transporter muß repariert werden (benutze Transmographier mit Transporter). Auf Mr. Spocks Wunsch hin geben wir ihm ein langes rotes Kabel (benutze Kabel mit Transporter). Auf der Brücke reden wir mit dem Chef der Piraten (das ist der in der Mitte) und rufen danach unser Schiff (reden mit Pirat, Spruch 1). Nachdem unsere Sicherheitsoffiziere die Piraten festgenommen haben, beamen wir uns zurück auf die Enterprise und haben die zweite Mission ebenfalls glücklich überstan-

Love's Labour Jeopardized

Nachdem man die Nachricht vom Flottenoberkommando erhalten hat, geht man auf Warp 10, aktiviert die Waffensysteme und schaltet die Schirme ein. Danach fliegt man zur Raumstation Ark7 und kämpft so lange gegen die Romulaner, bis sie sich selber zerstören

Dann aktiviert man den Orbit (mit O), senkt die Schilde und beamt sich hinüber

Auf der Brücke von Ark7 sollte sich Mr. Spock zunächst den Computer, vornehmen (henut-



powertips

ze Spock mit Computer) danach Dr. McCov und anschlie-Bend Captain Kirk, der sich über alle Angaben des Computers informieren sollte (genau wie Pille und Spockl). Ist dies geschehen, verlassen sie die Brücke duch die obere Tür.

Im nächsten Raum öffnet man den linken Schrank (benutze Schrank) und nimmt den Antigravitator heraus (nimm Antigravitatoren). Auf Spocks Gerede reagiert man am besten gar nicht!

Der Raum wird ietzt nach rechts verlassen (Klick auf die rechte Tur). Dann geht man in die obere Tür, wo wir den Schraubenschlüssel aufheben (nimm Schraubenschlüssel) Anschließend öffnen wir erst den rechten Schrank (benutze Schrank), dann benutzen wir den Schraubenschlüssel mit der N2-Gasflasche, bringen die Antigravitatoren an und stecken die Flasche ein (benutze Antigravitatoren mit N2-Flasche)

Der Captain steht vor einer

Luftschachtabdeckung, die wir mit dem Schraubenschlüssel entfernen (benutze Schraubenschlüssel mit Luftschachtklappe). Ebenso verfahren wir mit der rechteckigen Klappe unter dem Computer. Wir entnehmen die Isolation (benutze Kirk mit Isolation), verlassen den Raum wieder nach unten und stecken die Isolation in den Destillator, Den Behalter, den wir jetzt erhalten haben. packen wir in den Raum, in dem wir die Antigravitatoren gefunden haben in die kleine rote Klappe des Synthesizers (benutze Behälter mit Synthesizerklappe). Jetzt schließen heiden Gasflaschen ab und entfernen die O2-Flasche mit dem Antigravitator (benutze Antigravitator mit O2-Flasche). An die Stelle setzen wir die N2-Flasche und schließen die Gaszufuhr wieder an (benutze N2-Flasche mit leerer Stelle: benutze Schraubenschlussel mit Gashahnen oberhalb der Gasflasche). Bevor wir iedoch die Maschine mit "benutze Synthesizer" aktivieren, entfernen wir den roten Behälter wieder mit "nımm Poly-Behälter" aus der Klappe. Danach mußte eigentlich ein Liter Ammonium? hergestellt worden sein, den wir einstecken

Da wir ja jetzt schon Experten in Sachen Gasflaschenwechsel sind, drehen wir wieder den Hahn zu und tauschen mit dem Antigravitator die N2-Flasche gegen die O2-Flasche aus und drehen den Gashahn wieder auf (benutze Schraubenschlussel mit Gashahn benutze Antigravitator mit N2-Flasche - benutze O2-Flasche mit leerem Platz neben der anderen Flasche - benutze Schraubenschlüssel mit Hahn).

Wir nehmen das rote Gas an uns und gehen wieder in den Raum mit dem geöffneten Luftschacht. Dort angekommen, schütten wir das TLTD-Gas in den Schacht (benutze TLTD-Gas mit Luftschacht) und gehen zurück in den Destillator-

Dort öffen wir den Schrank mit der Aufschrift "Freezer-Unit" und entnehmen einen Virusbehälter (benutze Schrank - nimm Virus). Den Virus plazieren wir in die obere Maschine in der Virus-Chamber, die Flasche Ammonium in den "Anti-Agents-Nozzle" direkt daneben (benutze Virus mit Virus-Chamber - benutze Ammonium mit Anti-Agents-Nozzle). Dr. McCoy betätigt die Maschine, indem er den Computer oberhalb der Flasche aktiviert (benutze McCoy mit Computer). Aus der Virus-Chamber



HARDWARE-SOFTWARE-ZUBEHÖR



2162-120



Hardware für alle	7M 79	Gamecard for 2 Ley and XT/AT bis 33 MH. Advanced G as a sui AMIGAST 64 schwarz DM 84 50 transpara		
#	DM 159. DM 299 -	Competition Pro Star AMGA/S1/64 PC mil Xarte fur Z digir Joyeticke		39 50
M 20	OM 379	mn 1 Competition Star Mintendo MEGADINA PC Engine		89,50 59,50
35 adenes Araga Dove Mankenia Joera	2 4 4 0 4 10 0 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	Sound für alle: Att to good Beard for X1 Att pt and Jule Box Solbhare		169
Commodore Volksmodern for AMSA PCST 2400 Basic		Sound States Version 2.0 Sound States Pro	DM DM	299 591
MNPSQueenkompress erfem mil, ETZ	DM 399	CD Rom Drive zum SB Pro SB Pro - CD Rom Drive Paket		898 1443
to should be	DM 129-	Roland LAPCI destable Version		14
Joysticks für alle:	Sam card.	ongraf Magichhosic Rotand SCC der verbeisente Nachlofder der LAPCH ab sofort verlugber		949
Afterend Grand Joyal to der BESTE beats schwarz DN-85 52 Management		Its uninger estates Sie bei ons alle Maps Produkte zu gunslagen Preisen		

Versandbedingungen Bei Vorkasse + 5,- DM, be Nachnahme + 8, DM ACHTUNG!! Neue Asschrift!! ACHTUNG HAMO oHG Meier Richartz & Rösges - Diergardtplatz 6.7 W-4060 Viersen entnehmen wir nun den Antivirus und kehren zum Synthesizer-Raum zurück. Den Antivirus legen wir in die Klappe und aktivieren dann die Maschine (benutze Antivirus mit Klappe benutze Maschine). Die Spritze, dle dabei entsteht, nehmen wir uns und heilen Spock (benutze Spritze mit

Spock). Dann gehen wir in den Raum, in dem wir den Antivirus hergestellt haben und benutzen die Leiter. Unten angekommen, gehen wir durch die obere Tür und befreien Dr. Carol Marcus (benutze Kirk mit Dr. Marcus). Anschließend bekommen alle Romulaner eine Spritze, auch die vor der Tür (benutze Spritze mit Romulanern), Mit dem Romulaner, der sich im selben Raum wie Dr. Marcus befindet, sollte Kirk sprechen (2), beyor auch diese Mission beendet ist!

Achtung: Sollte die Mission bis zu dem Punkt, an dem Spock die Spritze bekommt. nicht schnell genug vorangehen, so stirbt das Langohr und die Mission ist zu Ende!

Titus the Fox

Oliver Wendemuth aus Köln hat ein Herz für kleine Füchse und hat den rotbraunen Racker sicher durch alle 16 Level von Titus Geschicklichkeitsspiel anetowed:

Code
2625
8455
2974
4916
1933
0738
2237
5648
6390
B612
4187
1350
9813
5052
3360
2045

The Crypt

Weiter aeht es mit dem zweiten Teil der Auflösung von Incentives 3-D-Abenteuer. Karl Hangl aus Haid/Ansfelden schreitet zur Tat.

Wir fahren mit dem "Lift" hinunter in die IV. Etage. Wir verlassen den "Lift" und ge-hen hinauf ins "Lift Entrance 3". Von dort steigen wir in den "Lift Shaft". Wir fallen auf den Lift — kostet Gesundheit! Auf dem "Lift" gehen wir nach rechts zum dortigen Brett. Vom Brett aus können wir den

Schlüssel von der Wand nehmen. Dann steigen wir wieder in den "Lift Entrance" im III. Untergeschoß zurück

Nun können wir im Stiegenhaus auch die Tür zur 1. Etage öffnen. Das Fenster im Stiegenhaus erlaubt uns einen kurzen Blick in die "Wilderness" Die Tür führt uns zum "Kerbe-

im "Kerberors" steht der gleichnamige Geist. Es ist wichtig, den Raum nur mit voller Stärke zu betreten. Sofort zu einer Seitenwand laufen, da "Kerberors" mit seinen drei Köpfen Laserstrahlen in Richtung Tür abfeuert. Mit den Steinen auf die Schnauzen der drei Köpfe schießen. Bei iedem Treffer ertönt ein heller Klang. Nach mehreren Treffern senkt sich leweils der Koof, Zuerst die seitlichen Köpte bekämpfen! Sobald "Kerberors" beseitigt ist, öffnet sich die Tür an der Bückwand

Wir gelangen ins "Right Atrium" und durch die dortige Tür ins "Gatehouse"

Im "Gatehouse" finden wir an der rechten Holzwand ein Käsestück. Die Tür an der gegenüberliegenden Wand führt uns ins "Left Atrium".

Am Gangende vom "Left Atrium" ist eine Holztür, die sich nur öffnen läßt, wenn bereits alle (10) Schlüssel gefunden wurden. Bevor wir durch diese Tür in den dahinterliegenden Raum "Spirit's Abode" gehen, unbedingt wieder auf die Stärke von "Hercules" bringen!

Im "Spirit's Abode" erwarten uns fünf Geister (Käsestück und Maus am Boden, fliegender Sessel, fliegender Holzquader und fliegendes gelbes Dreieck). Das gelbe Dreieck ist schwer zu treffen, also am besten erst die anderen Geister bekämpfen, dann zum Fenster schauen, auf "Kriechen" schalten und zur gegenüberliegenden Wand schauen. Sind die Geister erledigt, steigen wir vorsichtig aus dem Fenster und schauen in die

In der "Wilderness" stehen wir nun auf einem schmalen Fensterbrett - Absturzgefahr in den Wassergraben! Wir schauen nach links und sehen zur geschlossenen Zugbrücke. Wir schießen in das weiße Quadrat vor der Zugbrücke und die Brücke öffnet sich.

'Wilderness'

Wir brauchen nun nur noch ins "Gatehouse" zurückzugehen und können über die geöffnete Zugbrücke die Burg verlassen. Es wird dann noch eingeblendet, wie viele Geister zerstört wurden (33) und die erreichte Punktzahl (Karl erreichte 6827000 Punkte) angezeigt.

Uncharted Waters

Mark Ebel aus Winsen/Aller geht unter die Freibeuter und kommt mit reicher Ausbeute zurück

Das dringlichste Problem zu Beginn des Spiels dürfte die Beschaffung des Startkapitals sein. Man veräußert die Ladung seines Schiffes und lädt die maximale Menge an Zukker. Dann fährt man entland der Küste nach Norden bis Bordeaux, verkauft den Zucker und kauft in Bordeaux oder Antwerpen Porzellan, mit dem man dann zurück nach Lissabon fährt Diese Route kann man fürs Erste beibehalten. Wenn men nicht mehr jedes Goldstück zweimal umdrehen muß, sollte man etwas experidenen man neue Häfen entdecken und dann auch wiederfinden kann. Wenn man etwa 10 000 Goldstücke bersammen hat, kann man sich ein zweites. Schiff zulegen; hier empfiehlt sich eine Bergantin. Als drittes Schiff legt man sich später eine Nap zu, danach kauft man nur noch Galeonen (oder läßt sie sich maßschneidem, dann wählt man natürlich nur das Seste...). Die beste Werft liegt in Sevilla.

Wenn man eine kleine Flottille zusammen hat, löst man alle Geldprobleme, indem man in Lissabon oder Sevilla seine Schiffe mit genug Proviant für etwa 40 Tage ausstattet (evtl. kann man auch die Rationen etwas reduzieren), den verbleibenden Laderaum mit Waffen belegt und nach Santo Domingo (10N 75W) segelt. Dort verkauft man seine Fracht, lädt neuen Proviant und füllt die Laderäume mit Korallen. Mit seinen Beichtilmern kann man seine Flotte verbessern und in



mentieren und neue Häfen suchen

Man sollte immer genug Vorräte für ca. 14 Tage mit sich führen. Es zahlt sich aus, in jeder Kneipe einige Runden zu schmeißen und nach neuen Maaten Ausschau zu halten Erhält man die Nachricht, daß man in einem Hafen erwartet wird, empfiehlt es sich, dort auch bald aufzukreuzen. Allerdings sollte man, bevor man den Marktplatz betritt und den Auftrag annimmt, abspeichern.

So schnell wie möglich sollte man sich ein Teleskop und einen Sextanten besorgen, mit Häfen investieren. Allerdings ist es wesentlich effektiver, oft kleine Summen zu investieren. ein guter Kompromiß zwischen Zeitaufwand und Wirkung sind etwa 17mai 1000 Goldstücke. Man sollte reden Hafen so zu einem Verbündeten machen, dies ist eine relativ einfache Methode, Ruhm zu sammeln und die Aufmerksamkeit des Königs (und seiner Tochter...) auf sich zu lenken Einträgliche Handelsrouten

Waffen aus Europa erzielen in folgenden Häfen sehr gute Preise:

Santo Domingo: (N10 W75)

Korallen San Jorge: (S0 W0) Elfenbein Caracas: (N5 W75) Baumwolle Zeiton: (N25 E115) Porzellan/Seide/Rohseide Mekka (N25 E35) Teppiche/Kunstwerke (Gildenbesuch Johnt sich) Aden (N10 F40) Quarz Mozambique: (S15 F40)

Gold Extrem einträgliche Route Europäische Waffen nach Nagasaki (N30 E125), dort Silber kaufen, damit nach Mozambique (S15 E40), Gold kaufen und zurück nach Nagasakı. bis die Laderäume randvoll mit

Gold sind. Die größte Gewinnspanne bringt der Gewürzhandel (in Indonesien zu haben), allerdings sind die Laderaume sehr schnell gefüllt, so daß man insgesamt zu wenig Gewinn macht. Kämpfe sollte man so lange wie möglich vermeiden. dann benötigt man nur eine kleine Mannschaft und belegt nicht den kostbaren Laderaum mit Proviant

Wenn man doch angegriffen wird (ist nach einer Weile unausweichlich, wenn die Hostilitywerte - s. View Info in der Gilde - zu hoch werden), sollte man sich sofort eine größere Mannschaft zulegen und alle feindlichen Schiffe (Spanier, Türken, portugiesische Piraten) auf den Grund des Meeres schicken. In der Schlacht

In der Schlacht sollte man sich nur auf das gegnerische Flaggschiff konzentrieren, Ist dieses versenkt, ergeben sich die restlichen Schiffe (umgekehrt muß das eigene Flaggschiff geschützt werden! Nahkampf sollte vermieden werden

Häfen zum Aufstocken des Proviantes findet man in ausreichenden Abständen an allen Küsten. Das Spielfeld orientiert sich nur grob an der realen Erde, insbesondere Koordinaten stimmen oft nicht überein (auf der Schatzsuche kann ein Globus allerdings von Nutzen sein!). Die Loyalität der Maate kann man mit etwas Gold auf 100 halten. Nach und nach sollte man sich alle Spezialgegenstände aus den Gilden zulegen

Um das Spielziel zu erreichen, muß man Ruhm sammeln, um Aufträge vom König zu erhalten. Diesen Ruhm bekommt man durch Entdeckungen, Siege über feindliche Flotten, Gewinnen von Verbündeten (durch Investitionen) und das Erfüllen von Aufträgen. Hat man die königlichen Aufträge erfüllt, bekommt man einen neuen Adelstitel und darf der Prinzessin den Hof machen. Erbeutete Schmuckstücke schenkt man ihr.

Hat man die Prinzessin vor den Piraten gerettet und zurück zu Daddy gebracht, ist das Spiel gelöst und es folgt eine sehr schöne Endsequenz.

Space Ace II

Swen Sulzbach aus Mannheim bereichert Eure Power-Tips mit den passenden Joystick-Kommandos

Szene Kommando 1 Feuer/Feuer

- 2 Hoch 3 Feuer
- 4 Hoch/Feuer
- 5 Feuer
- 6 Links
- 7 Rechts/Hoch/Hoch

8 Links

- 9 Hoch/Rechts
- 10 Rechts
- 11 Runter/Feuer 12 Runter/Rechts
- 13 Feuer
- 14 Links 15 Links/Feuer
- 16 Rechts
- 17 Feuer 18 Links/Links/Links/Rechts
- 19 Rechts/Hoch 20 Runter/Links/Rechts/Hoch
- 21 Feuer/Rechts/Feuer/Rechts
- 22 Links/Rechts 23 Rechts/Hoch
- 24 Rechts/Hoch/Links/Hoch 25 Links
- 26 Links/Rechts 27 Feuer

L'Empereur

Stefan Cyris aus Empfingen denkt er ist Napoleon und schickt uns strategische Tips vom Schlachtfeld

Vorbereitungen für den Krieg Eure Unteroffiziere sollten zu mindestens 60 Prozent treu sein, da sie Euch sonst mitten im Kampf sitzonlassen. Das Training sollte zwischen 80 und 100 Prozent liegen, ebenso die Moral, die aber auch etwas niedriger sein kann. Wenn Ihr in den Krieg zieht, solltet Ihr im-





Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347 Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr, Sa 14 00-19 00 Uhr Michael Reimer * Brandenburger Str 1 * 6074 Rodermark



Dudenstraße 30, 1000 Berlin 61 Tel.: 030/7850062

SEGA MEGA DRIVE SEGA MASTER SYSTEM II 179. SEGA GAME GEAR Logitech Pilot Mouse PC Geniescon 256 PC Geniescon 32+OCR PC 299 GEOWORKS 1.2 GEOWORKS 1.2 DTP

Software für AMIGA, ATARI, PC zu spitzen Preisen, z.B. A320 Airbus Amiga 94.95 Black Gold Amiga 64.95

Einfach anrufen und nach den aktuellen Preisen fragen EPSOW LAKER PRINTER

EPL 4100 nur 1998. Monitor NEC 2A sur 899 Monstor NEC 3D nur 1349. und weles mehr

Denken Sie daron, wir sind nur einen Anruf weit entfernt

Computersoftware Junker Telefon 06029/7192

Artikel	AM	PC
Ageny	64,00	
Alcatraz	69,00	
Apydia	69.00	75,00
Black Krypt	64,00	
Cast, of Dr. Brain		94,00
Civilization		94,00
Elvira 2	76,00	80,00
EPIC	69,00	
Falcon 3.0		109,06
Formula Que BP	78.00	89.00
Boblins	69,00	70,00
Indiana Jones 4	80,08	94,00
J. MaddenFooth.	65,00	
Mad TV	89,00	89,00
Might a. Maglc 3	78,00	89,00
Monkey Island 2	80,00	84,00
ORK	84,00	
Pinball Greams	64,00	
Rockstear	72.00	76.00
Rolling Ronny	54,00	89,00
Shadowlands	69,00	
Shuttle	-	119,00
Sim Ant	82,90	89,00
Space Max	69,00	76,00
Special Forces	82,08	
Star Trek 25th		89,00
Tennis Cup 2	-	76,00
Titus the Fox	64,00	59,00
Vroom	69,00	
Wild West World	89,00	89,00
Wing Com 1 Del		99,00

Läsungen: BM 29.90 Game-Boy, Mega-Drive und andere Spiele auf Anfrage!! Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00

Kilianstraße 9 8752 Gunzenbach Telefon 06029/7192

mer mindestens eine volle Kavallerie (d h. 200 Soldaten zu Pferd) und ca. 100 Soldaten mit Artilleriegeschützen dabeihaben. Natürlich benötigt Ihr auch noch Soldaten, am Anfang etwa 600 - 800. Diese bekommt Ihr, indem Ihr jedem Offizier, der nicht irgendwo ein "A" oder "B" besitzt, die Soldaten wegnehmt und sie den besseren Offizieren zuteilt. Dann kauft Ihr noch weitere Soldaten und Pferde dazu.

Schickt nur volle Einheiten in den Krieg (außer im Verteidigungsfall) und nehmt den Rest

als Reserve mit.

Stellt sicher, daß Eure Leute immer genug Verpflegung haben. Da Ihr immer einen Offizier in der Stadt lassen müßt. nehmt einen (dem Ihr nur einen Soldaten gebt) mit, laßt ihn hinten stehen und kämpft mit den anderen. Taktik

Greift immer mit mehreren Einheiten eine feindliche Einheit an. Paßt auf, daß Euch nicht das gleiche passiert! Helft mit der Artillerle, indem Ihr starke feindliche Truppen beschießt. Sind diese dann gekennzeichnet, greift Ihr mit den Pferden an (mit dem speziellen "Charge-Angriff"), bis sie besiegt sind. Seht zu, daß Eure Kavallerie immer mindestens 150 Soldaten umfaßt, falls nicht, bessert sie wieder auf.

ist eine Infanterieeinheit sehr geschwächt, müßt Ihr sie ebenfalls mit Reserven verstärken. Gefährlich wird es, wenn die angegriffene Stadt Verstärkung bekommt. Richtet sofort Euer Artillemefeuer auf die Verstärkung - sie ist meistens nicht sehr stark. Kommt es trotzdem dazu, daß Ihr verliert. solltet Ihr in die größere Stadt ausweichen (falls möglich). Habt Ihr das Problem, daß der Gegner ca. 500 Reservesoldeten hat, müßt Ihr eine Einheit nach der anderen ausschalten. Richtet alle verfügbaren Kräfte auf sie und bekämpft sie so lange, bis sie markiert sind. Dann benutzt wieder den speziellen Mehrfachangriff durch die Berittenen. Anschließend muß die Kavallene wieder aufgebessert werden.

Baut so viele Schiffe wie nur möglich und geht sparsam mit Geld and Nahrungsmitteln um! Pro Stadt dürft Ihr nur ein- oder zweimal Steuern einnehmen, sonst sinkt die Produktion zu stark. Nach Kriegen solltet Ihr im Land herumziehen und überall eine angemessene Menge Soldaten und Essen einziehen

Vor einem Angriff solltet Ihr Euch die betreffende Stadt genau ansehen, um zu erfahren. mit was für einem Gegner Ihr konfrontiert werdet

Laßt später eine volle Einheit zur Verteidigung in der Stadt zurück! Gebt manchmal Material ab (nicht mit "give", son-dern mit "National Treasury"). damit Ihr ab und zu eine Bitte erfüllt bekommt.

Falls Geld, Nahrungsmittel. Artillerie und Offiziere knapp sind, fragt nach: Meistens werdet Ihr bekommen was ihr wolltet. Sobald man Euch bittet. nach Paris zu gehen, solltet Ihr vorher noch eine andere Stadt erobern. Versucht mit möglichst vielen Gegnern Frieden zu schließen, vor allem mit der starken Seemacht England.

EcoQuest I — The Search for

Mario Schmidt aus Berlin hat ein Herz für Delphine. Hallo, ich bin Adam, Ich bin ein Tierfreund und gegen Umweltbelastung und alle Leute.

der Käfig mit meinem Haustier. das schon mit dem Wassernapf an den Gitterstäben reibt Es hat wohl ewig nichts zu trinken bekommen. Die Wasserflasche steht zum Glück direkt neben dem Käfig; ich gebe sie ihm gleich. Ein Freudensprung - und als Dank bekomme ich eine Gratisvorstellung seiner Künste. Da ich nun schon einmai dabei bin, herumzustöbern, nehme ich die leere Dose

re sie mit dem Hackentrick in die Recycling-Box. Den Sack, der davorsteht. nehme ich mit, ebenso das. was auf dem Stuhl liegt. Nun schnell eine Taube gebastelt und das Gebiß erschrecken! Ich sammle noch einige Punkte, indem ich einen Blick auf die Bücher werfe und mir den Computer näher ansehe. Bis vor kurzem habe ich noch King's Quest V gespielt (laßt

Euch mal von mir mit einer

Spritzpistole verwöhnen, in-

vom Schreibtisch und beförde-

mit dem Delphin (3 x), dann gebe ich ihm Fisch (3 x). Nun vorsichtig ins Wasser und mit ihm schwimmen. Jetzt will er noch etwas und ich spiele mit ihm Frisbee. Beim dritten Wurf passiert dann das Unglaubliche... er spricht mit mir! Nachdem ich ein wenig mit

ihm geplaudert habe, leiste ich seiner Bitte Folge und lasse ihn frei, indem ich den Hebel umlege. Nach einigen Tagen kommt er wieder zurück. Delphinius erzählt von etwas, das man sich ansehen müsse, es sei zu schwierig zu erklären. Ich nehme meine Taucherausrüstung aus dem Schrank. Dann sehe ich mir das Boot meines Vaters noch genauer an, lege die Taucherausrüstung an und schwimme mit dem Delphin aufs Meer hinaus, Noch einmal geradeaus und ein Schiff ist in Sicht Hier sieht man nun die Bescherung, Ich sammle alles in einen Sack und hebe noch das Glas auf.

dem Ihr mich dort hinlaufen

die ebenso sind wie ich, sollten sich einmal an meinem Adventure versuchen. Mein Vater hat heute morgen einen Vogel gefunden. Er ist voller Öl und kann nicht mehr fliegen. Mein Vater bittet mich, ihm beim Säubern des Vogels zu helfen. Ich nehme das Reinigungsmittel und den Schwamm, kippe etwas auf den Schwamm und los geht's. Nun gibt mir mein Vater noch ein Mittel, mit dem man Algen vernichten kann und somit das Wasser wieder

Bevor er geht, läßt er mich wissen, daß ich das Mittel ruhig ausprobieren kann, was ich dann auch gleich mache. Siehe da, es hilft. Daneben steht

klar macht.

laßt, wohin mein Vater gegangen ist).

Das Tafelbild sollte man sich ansehen und gut einprägen. Durch die Tür komme ich mit dem Code, den Ihr sicher aus dem Handbuch kennt (9731). Ein Delphin befindet sich im Schwimmbecken, Ich muß versuchen, sein Vertrauen zu gewinnen. Dazu lese ich wiederum das Tafelbild und verfahre strikt danach. Zuerst rede ich

Dann schwimmen wir nach links. Hier lege ich nun meine Sauerstoffflasche an und tauche. Nun sind wir ım Meereskraut und ich suche den Weg in die Unterwasserstadt. schwimme einmal nach unten. dann rechts und wieder nach unten

In Eluria angekommen, verabschiedet sich Delphinius erst einmal. Zuerst sammle ich jeglichen Müll in den Sack und

Sonstiges

LAND IN SIGHT!

Erhältlich ab Juli für Amiga und MS-DOS VGA



Mit MAX DESIGN und Power Play in die KARIBIK !! (näheres im

nächsten Power Play)

Ihr jämmerlichen Landratten!!

Ihr habt ja keine Ahnung, wie es ist, wenn der tosende Orkan die See aufwühlt, der Sturm die Segel in Fetzen reißt, turmhohe Wellen über Dein Schiff hereinbrechen und versuchen Dich in Neptuns finsteres Reich hinabzuziehen.

Und sicher wißt Ihr auch nichts von den geheimnisvollen und exotischen Plätzen dieser Welt, von Abenteuern in fernen Ländern, von den wundervollen Mädchen in den Hafenkneipen von Macao oder vom Geschmack des Rums auf Jamaika.

Beim Klabautermann mit "1869" könnt Ihr's erleben, und jetzt ab in den nächsten Laden, sonst laß ich Euch kielholen!



Eine Handelssimulation für Anspruchsvolle! <u>_____</u>@

hebe das Schutznetz auf, das rch am Boot meines Vaters schon einmal gesehen habe. Nun schwimme ich zum Temnel von Poseidon. Hier löse ich das Puzzle links (falls Ihr Euch für Help entscheidet, gibt es keinen Punktabzug) und nehme die Muschel vom Sockel. Nun wieder raus und die Statue von Poseidon angesehen. Da an dieser Statue ein Stück fehlt, nehme ich die Muschel und ersetze es damit. Und siehe da, ich kann mir den bronzenen Dreizack nehmen. Jetzt nach links, das Müllzeug in den Sack füllen. Dann mit dem Mittel vom Vater den Wal von den Korallen befreien.

Ein Krebs wird dadurch ebenfalls frei und bedankt sich mit einem Mittel, das Wunden heilt Nun fällt noch eine Muschel herunter, die ich natürlich mitnehme. Jetzt schwimme ich nach oben und komme im Hotel der Fische an. Hier sammle ich wiederum den Mütt ein und nehme das Stückchen Stoff, mit dem ich die Muschel reinige. Da mich der Wächter nicht reinläßt, schwimme ich zum Palast Tholos, Hier spreche ich mit der goldenen Maske, die mir verrät, daß ich die drei Säulen links so drehen muß, daß sie denen auf der rechten Seite gleichen. Als ich es geschafft habe, fällt die goldene Maske herunter. Mit dem darin lebenden Tier kann ich ein Gespräch führen und gebe ihm die gereinigte Muschel. worauf ich von ihm ein Abzeichen erhalte.



Nun wieder in den Tempel und mit dem Dreizack die Augen angeklickt. Ein Ruck und das Orakel erscheint hinter einer Tür. Nachdem ich mit dem Orakel gesprochen habe, muß ich drei Fragen zum Mosaik beantworten (Mann, Fisch und Löwe). Jetzt zum Fisch Department, dem Wächter gebe ich das Abzeichen. Der Blowfish Narcissus braucht kurz darauf meine Hilfe und ich bekomme von ihm einen Seeigel. Ich schwimme ins Zimmer von Epidermis, der deprimiert ist. daß er nichts fressen kann. Algen haben sein Futter befallen. Der Seeigel ist mir eine große Hilfe: er läuft über das Futter und befreit es von Algen. Von

Epidermis bekomme ich eine Muschel, die so scharf ist, daß ich sie als Messer benutzen kann

Ich schwimme ins Zimmer vom Schwertfisch Hippocrates und befreie ihn mit Hilfe des Messers. Den Sechserpack benutze ich mit dem Messer Vom Schwertfisch bekomme ich eine Zange aus Fischgräten, Ich begebe mich nun ins Quartier der Schildkröte Erroneous und helfe ihr mit der Zange, Den Rest werfe ich in meinen Müllsack. Von der Schildkröte bekomme ich Schrauben, die ich mit dem Schutznetz zusammenfüge. Nun zum Wächter, der mit mir an die Oberfläche schwimmt. Hier rede ich mit dem Mann und bastle das Netz an den Rootsmotor. Vor den Quartieren den Mull aufsammeln und die Pumpe nehmen. Dann zum Fisch Olympia. Unter dem Fisch die Flasche greifen, in den Sack werfen und die Pumpe am Fenster anwenden. Dann bekomme ich eine giftige Nadel.

Nun habe ich allen Fischen geholfen. Zum Zeichen des Vertrauens bekomme ich von Mr. Mayor die goldene Maske und bringe sie dem Orakel. Dann schwimme ich nach unten und nach rechts. Hier nehme ich dem Fisch den Spiegel weg und sammle den Müll ein. Dann nach rechts und geradewegs in die Höhe. Hier sieht man den Schlüssel, den man bekommt, wenn man zweimal am Stab zieht. Die Schatzkiste öffnen und das Tier freilassen Jetzt nach unten schwimmen und nach dem Schlüssel greifen. Der Fisch war schneller; er haut ab und ich schwimme hinterher. Hier zeige ich dem Tintenfisch den Spiegel. Nachdem er geflüchtet ist, nehme ich das Kahel

Weiter rechts öffne ich das Toilettenbecken mit dem Dreizack und nehme den "Floating Orb". Im Unterwasserfahrzeug ist hinter dem Sitz ein Fach, in dem eine Säge liegt. Am Mast hängt ein goldener Fisch, den ich an mich nehme. Dann schwimme ich weiter nach rechts und versuche, den Fisch zu greifen Ich verfolge ihn, bis ich seine Spur verliere. Hier ist unten links eine Anemone, die ein "Burp" auswirft, Ich überliste sie mit dem goldenen Fisch, worauf sie den Schlüssel herausrückt. Dann schwimme ich nach rechts und ärgere den Tintenfisch mit dem Glas. Ich verstecke mich in dem schwammigen Nest und der Tintenfisch öffnet das Glas, Mit. Hilfe des Glases kann ich den erschrockenen Fisch aus dem Ohr des Kopfes ganz links retten. Nun zurück zu dem Bild mit dem Tintenfisch.

Hier kommt ein Hilferuf per Luftblase. Ich schwimme nach oben und rette den Krebs mit Hilfe des Messers. Nun schwimme ich nach unten und dann nach ganz rechts, bis in die Höhle Hier macht mir der Fisch aus dem Glas Licht. Die Steinwand bearbeite ich mit meinen Händen solange, bis etwas sichtbar blinkt Das Kästchen mit dem Stoff säubern und mit dem Schlüssel aufschließen. Den Anzug ziehe ich gleich an und schwimme durch das Loch. Jetzt werden der Floating Orb, das Kabel und der Transmitter zusammengefügt, wie es an der Tafel in unserem Zimmer war.

Dank dem Menschen schwammen Delphinius und ich weiter. Nach einer Weile wird die Prophezeiung des Orakels wahr und das Monster kommt. Ich kann mich mit dem Messer befreien, aber für den Delphin ist das Monster zu schnell — es nimmt ihn mit.

Ich schwimme an den Ausgangspunkt unserer Flucht zurück und öffne mit der bronzenen Forke die Tür des Bootes. Dann geht es durch das Boot und entlang des Seils bis zum Wal Cetus, Ich rede mit ihm und schwimme ein Bild zurück, um besser sehen zu können, wann sein Maul sich öffnet. Dann nichts wie ab in den Walkörper, Hier mit der Säge die Harpunenspitze absägen und wieder herausschwimmen. Draußen ziehe ich die Harpune heraus und benutze das Mittel gegen Wunden. Dann schwimmen wir gemeinsam zum Monster Ich rette Delphinius mit dem Messer. danach verpasse ich dem Monster die giftige Nadel (mehrmals versuchen). Cetus verabreicht ihm noch einen Schlag mit dem Schwanz, und es ist geschafft: Die Bewohner von Eluria bedanken sich bei mir und das Abenteuer ist vor-

Civilization

Boris Laederach aus Ittingen hilft allen Weltenherrschern aus der Klemme.

Die Lösung ist für die Eroberung der vorgegebenen Erde konzipiert. Für die "Customized Worlds" gelten beinahe die gleichen Bedingungen; allerdings solltet Ihr bei Zufallswelten bald abschätzen, ob Ihr auf den Hauptkontinenten gelandet seid. Wenn dem nicht so ist, sieht es schlecht aus - ich empfehle dringend einen Neustart.

Auf der Erde wählt man möglichst wenig Gegner (die stören sowieso die Expansion...). Ansonsten steht alles frei.

Die Geburt einer Zivilisation Wo baut man am besten seine erste Stadt hin? Es ist äu-Berst wichtig, daß man gleich zu Beginn des Spiels schnell Siedler- und Milizeinheiten produzieren kann; die ersteren dienen zur schnellen Verbreitung des eigenen Völkchens, und die Miliz gibt erst mal anständige Erkondungstrupps ab. Am besten eignen sich die Grasquadrate mit dem Kreis. Nebst Nahrung erzeugen sie jeweils einen Schild. Zweiter wichtiger Schritt: die Steuern sofort (I) auf 0 Prozent senken! Nur so ist as möglich, bald in die Forschung einzusteigen und wichtige Entdeckungen zu machen

Die Erkundung der weiten Welt

Hat man zwei Milizeinbeiten produziert, empfehle ich dringend. Siedlereinheiten zu schaffen. Die eine läßt man zuhause, während die andere die Umgebung der Stadt erkundet. Unterwegs stößt man auf kleine gelbe Hütten. Es ist sehr wichtig, daß man diese Dörfer nicht sofort aushebt, denn sie stellen am Spielanfang die Haupteinnahmequelle Durch eine schnelle Erkundung des Kontinents schnappt man dem Gegner möglichst viele Hütten vor der Nase weg. So erhält man erstmal einen gehörigen Vorsprung vor der Konkurrenz

Die neuen Siedlereinheiten möglichst schneil verteilen. Das Wachstum einer Stadt nimmt ziemlich viel Zeit in Anspruch. Das Kultivieren der Felder kann warten Bis ca. 2000 BC sollte man vier bis sechs Städte haben.

fi

В

Α

Te

be

ur

en

un

de

Fa

ge

te.

Ste

Folgendé Entwicklungen sind zu förders- Jöhpabe, Masonny, Pottery, Geheimrezept für Profis: Alphabet, Writing, Code of Laws (so kriegt man ziemlich schenell eine "Republic"). Es kann auch recht früh geschehen, daß Ihr einer fremden Zwillisation begegnet; in desem Fall dürft fhr sier uhig aus/dischen, ein Gegner weriger erspart viel unnötigen Ärger, Handel lohnt sich noch nicht.

Die Antike

Wer richtig vorgesorgt hat, braucht seine Steuern noch lange nicht anzuheben. Es ist nicht unbedingt nötig, schon jetzt Kornspeicher zu bauen.

Jetzt geht es den anderen Zi-

vilisationen an den Kragen!

Zur Eroberung gibt es im we-

sentlichen zwei Möglichkeiten.

Eine subtile Möglichkeit liegt

Die Neurelt

Auch die Tempel bleiben dem Spieler bei vernünftigem Bevölkerungswachstum erspart (hierzu ein kleiner Trick: Baut mehr Siedlereinheiten, die verbrauchen Nahrung und verlangsamen so das Wachstum).

Phalanxen und weitere Siedlereinheiten sind hingegen von großer Wichtigkeit. Selbst bei etwas höheren Steuern gelangt man mit vielen Städten schneller zu Wissen (und auch zu Steuern, wenn man sie später einzuziehen beginnt) als mit einem halben Dutzend Metropolen

Wichtiges Detail am Bande: Sichert bei großen Kontinenten die Meerengen ab, damit Gegner nicht ins Landesinnere eindringen. Grundsätzlich rate ich zu einer Kolonisation von den Küsten weg ins ungestörte Landesinnere. Küstenstädte unbedingt mit Phalanxen bestücken (gegen Piraten und andere Zivilisationen, die sich breitmachen wollen).

Regierung möglichst bald auf Zivilisation umschalten, aber noch nicht auf Demokratie, denn ohne Kathedralen rebelliert das Völkchen bei zu hohem Wachstum schnell (und nach zwei Zügen bricht die Regierung zusammen; bei einem Umsturz geht neben viel Geld auch wertvolles Bevölkerungswachstum verloren). Auch so steigt die Produktivität beträchtlich an (Profis können die Monarchie eigentlich überspringen, sie ist kaum besser als Despotismusi).

Mittlerweile spilte man die Basiswissenschaften beherrschen (Bronze Working, Wheel etc.). Es gilt nun, möglichst schnell Religion, Bridge Building, University, Invention und Gunpowder zu erreichen.

Eine wichtige Warnung im voraus Sollte eine fremde Zivilisation jemals die Erfindung Gunpowder durch Diebstahl oder Eroberung von Euch bekommen, bleibt nurmehr der Resetknopf, Ein Neustart ist in diesem Fall unbedingt nötig. Auch in "Civilization" gilt der gute Grundsatz "save early, safe often". Doch weiter im Text. Langsam stellt sich ein Problem: das liebe Geld! Geld bekommt man dadurch daß Siedlereinheiten rund um die Städte das Land kultivieren und auch gleich Straßen bauen (damit steigt der Handel und ergo die Steuern). Verbindet die Städte miteinander Falls es irgendwo einen unangenehmen Angriff geben sollte, ist Verstärkung schnell zur Stelle. Mit jedem Zug fließt kräftig Geld in die Staatskasse. Als erstes solltet Ihr Tempel und Kolosseen bauen, damit die Bevölkerung nicht rebelliert (die "Luxuries" noch auf 0 Prozent belassen, man hebt sie erst in der Demokratie an). Sobald man Religion erlernt hat. werden Kathedralen gebaut. In dieser Hinsicht ist die J.S. Bach-Kathedrale wichtig (Wirkung der Kathedralen wird ver-

Ebenfalls wichtig sind die Aquadukte. Es darf nicht vorkommen, daß eine Stadt wegen eines diesbezüglichen Mangels nicht weiterwachsen kann. Notfalls mit zusätzlichem Geld schneller aufbauen

Nach Christi Geburt

Die Wissenschaftler möglichst schnell auf Railroad und Banking zusteuern: nach der Industrialisierung Fabriken bauen. Auf diese Weise erhöht man die Produktivität erheblich und kann die weiteren Einrichtungen in kürzerer Zeit nachbauen. Zuerst Bibliotheken und dann Universitäten schaffen (verschnellert die Forschungsrate der Wissenschaftler) Noch keine Weltwunder bauen; die normalen Einrichtungen sind vorerst wichtiger

Wenn jede größere Stadt über eine Kathedrale verfügt und Ihr etwa 1500 Geldeinheiten übrig habt, schlage ich den Wechsel zur Demokratie vor. Bei einer Rebellion schnell eine Kathedrale bauen oder eine Volkseinheit zu einem Entertainer? umwandeln.

Mit vielen Siedlereinheiten bebaut man jedes Quadrat Unter der Demokratie sind nur bebaute Felder zu gebrauchen. Die Expansion ins Landesinnere fortsetzen. Bis 1000 n. Chr müßtet Ihr mehr als ein Dutzend Städte besitzen. Eisenbahnverbindungen zwischen zwei Städten sind sehr wichtig; bei einem unerwarteten Angriff können Mutäreinheiten aus dem Hinterland an die Front geschickt werden und so ieden Angriff abwehren Die Garnison in den Randstädten muß ständig modernisiert werden (Phalanxen gegen Musketiere und später gegen Riflemen auswechseln). Außerdem müßt Ihr immer wieder die Baracken aufbauen. Der Kommentar vom Programm ("...xxx makes Barracks obsolete.") stimmt ganz und gar nicht.

Das nächste Problem dürfte Umweltverschmutzung sein. Die vielen Siedlereinheiten kümmern sich um die Beseitigung des Drecks. Damit

dieses Dilemma nicht allzu lange andauert, sollten die Wissenschaftler nacheinander Stahl, Autos, Massenproduktion und schließlich Recycling erreichen

Das Mittelalter

Langsam könnt Ihr auch die bisher weniger wichtigen Wissenszweige nachlernen. Chivalry und Feudalism sind allerdings bis Spielende nicht nötig. Wer klug gebaut und geforscht hat, dürfte ohnehin schon Musketiere hinter den Stadtmauern sitzen haben. Übrigens sollten immer drei bis fünf Einheiten eine Randstadt bewachen Es kommt manchmal vor. daß feindliche Einheiten aus heiterem Himmel auftauchen und trotz Stadtmauern und Veteranenausbildung eine Garnison zerstören!!!

Bei den Einrichtungen sind stets die vorzuziehen, die Geld bringen (Marktplatz, Bank). Nach einiger Zeit ist jede Stadt mit einer Fabrik ausgerüstet (so um 1500 nach Christus sollte es soweit sein). Nun geht es ans Weltwunderbauen. Dank der Fabriken bekommt man in kurzer Zeit einige Wunder zustande. Am Spielende macht sich dies vor allem duch eine hőhere Punktzahl bemerkbar

Mit den neuen Entdeckungen erhält man mächtige Einrichtungen wie die Power Plants und Nuclear Plants (letztere nur in rebellionssicheren Städten einsetzen, sonst kann es vorkommen, daß es "kracht"). Diese Hilfen haben einen großen Nachteil: Durch sie wird die Umweltverschmutzung erheblich er-

im Finsatz von Dintomaten, die dann die Städte zu Aufständen anstachein. Auf diese Weise kann man sich auf unblutige Art diverse Städte einverleiben (der Nachteil der Methode sind die hohen Kosten, die die Bestechungssummen verursachen. Eine gesunde Wirtschaft verkraftet aber vieles) Sehr viel plumper ist der Einsatz der bloßen Kraft Obwohl wesentlich kostengünstiger, hat diese Art von Expansion einen ganz entscheidenden Nachteil: Jeder Angriff auf eine gegnerische Stadt lötet einen Teil der Bevölkerung (manchmal sogar die Hälftel). Ein wichtiger Tip bei der Vorbereitung der Eroberungen: Im Hin-

ten) Sofort Stadtmauern und Baracken bauen, auch wenn das Geld kostet. Die Gegner bekommen es mit der Angst zu tun und bieten von sich aus Audienzen an. Auf keinen Fall annehmen, denn es läuft schließlich darauf hinaus, daß man zum Frieden gezwungen wird und warten muß, bis der Geg-

ner von sich aus

terland sollte man fünf Rifle-

men-Einheiten zur Hand ha-

ben, die dann bei Eroberung

die Stadt schnell absichern

(nicht vergessen, die Einhelten

nach Einmarsch mittels "H" in

der neuen Stadt zu beheima-



721/157

man mit einigem Geschick alle Forschungen abgeschlossen haben. Die Zukunftstechnologien erhöhen nur noch die Punktzahl. Doch eine vielzählige und glückliche Bevölkerung erhoht gen Score noch einmal Deshalb solltet Ibr nach der letzten W ssenschaft die Luxury Rate so setzen, daß die Wissenschaftler in etwa halb so viele Prozente erhalten (normalerweise 50 Prozent Steuern, 20 Prozent Wissen und 30 Prozent Luxuries). Bald beginnen die eigenen Leutchen kräftig zu feiern (und vermehren sich gehörig). Bei eng aneinanderliegenden Städten führt dies manchmal dazu, daß die Vorräte ausgehen. Ab einem gewissen Punkt regelt sich der Zuwachs von selbst Die Moderne

Zuletzt jede Stadt mit einer Universität ausrusten. Auch mit niedriger Zuteilung (s.o.) forschen die eigenen Leute kräftig weiter."

Mit den Weltwundern (ich mehre da an die Women's Suffrage und die Bach-Kathedrale) lassen sich auch größere Feidzüge problemlos durchführen. Da wir die Luxury-Rate schön angehoben habben, macht euder Bevölkerung nicht viel aus.

gende Taktik: Zuerst die Städte bombardieren (gegen Bomber nutzen Stadtmauern nichts. Ihr solltet aber daran denken, abd die Bomber nach einem Zug zwischenlanden müssen), dann Artillerie- und Panzereinheiten einrucken lassen Mit Riffemen nachziehen und sichern. Nach und nach fällt gestadt — wir kommen dem Solotzlei näher.

Für Profis empfehle ich fol-

Wer aber bei der Endwertung die maximale Punktzahl absahnen will, kommt nicht um den Bau eines Raumschiffes herum, Wenn auch diese Aufgabe erfedigt ist, sollte ann das Raumschiff nicht gleich losschicken, sondern möglichst lange warten, da in dieser Zeit die Bevölkerung (und damit auch das Punktekonto) schon weiterwächst.

Die Welteroberung ist sehr schwer und manchmal unmöglich. Daher reicht es, einen ganzen Kontinent abzusichern. Es kommt eben auf die Welt an, in der man spielt.

Kurz vor Ablauf der Spielzeit (Zeit für den Flug zu Alpha Zentauri einrechnen!) läßt man das Raumschiff mit 40000 Passagieren starten.

Das wären meine Tips gewesen. Einer fröhlichen Welteroberung steht nichts mehr im Weg.

Mercenary III

Malte Bremer aus Mühlhausen liefert wichtige Koordinaten und Karten Capital City (Eris)

Distric 01-01 Exchequer A/01-03 Exchequer District B/04-04 Founder's Monument/ 04-09 Walker's Heath/04-11 Gum Store/06-03 Margret's Retreat: F-Key, Letter Rack, Broomstick/07-08 Capital Spaceport: Flight Schedule/08-03 E.T.A. House: Transponder (2). A-Z Computer/09-02 Playtester Stores: Visier, Red Beacon Locator, Shield/09-08 Bus Station/09-09 Morby School of Flying/09-14 Wilmot AD Agency/ 12-06 Hickstown Area/12-13 Bargain Trades: Turbo Twin/ 12-14 Post Office: Ballot Paper. Ballot Box/14-05 Eris Power generator: Timed Detonator/14-11 Instant Architects: Instant Prison, Dart Model/15-03 Cataloque Stores: Bookcase. Hintbook/15-12 Lawson HQ/15-15 Mineral Trading: Explosive Key West (Eris)

0.-07 Key West Airport/02-07 Future Publishing/04-08 News Intergalactic/05-01 Wapping West Area: News Stand/05-08 Europress Publishing/06-02 Wapping West Area: Dustbin/07-07 Newton Limited Research: Crossbow/09-08 Lawson Bank: Fax

Bare Island (Eris)
02-04 Hanke Airport/06-02
Hanke Sales/06-05 Hanke Laboratory: Prism/06-06 Gum
Store Drapery: Red Tape/07-04
Hanke Administration: Clip

Snow Island (Eris)

03-04: Power Glove/06-04 Hathaway Wine Bar/07-04 Scott Airport Velos (Eris)

01-01 Wéndy House: Wigl 03-04 Grade Appartements/ 03-02 Writer's Guild: Book, 2 Maskenr03-03 Backland Areal 04-00 Velos Arport/04-01 Eris V/04-05 ErkMPV AD Agency/ 04-06 Theatre Costumes: Disguise0/6-30 Checkland Retreat/05-04 Benson House: Magician's Retreat/06-03 Burbank Area/06-04 The BIRT Residence: Sideboard

Vesta (Eris'Mond)

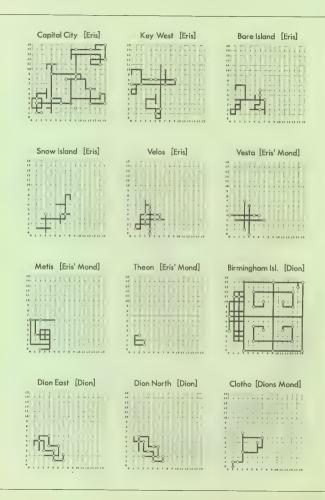
00-04 Galaxy Spaceport/
00-01 Gase Bank: Paper/00-07
Gum Store: Hosette/04-00 Eris Link Spaceport/04-06 Vesta Parliament: Bil's Bill, Transponder (4)/05-04 Election Registrator: Computer/06-04 Lawson Bank: Paper Dart/07-03 Gaea Link Spaceport Metis (Eris' Mond)

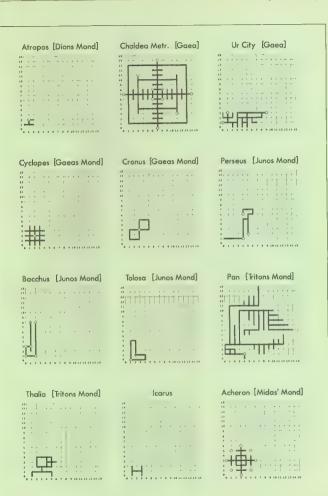
00-06 Dooberry's: Transpon-



6/92 T21/17







Logos City [Logos]

der (3)/01-03 Lawson Bank/ 02-00 Metis Spaceport/02-06 Time Warp Prison: Eagle Theon (Eris'Mond)

02-03 Burdock Media Link: Antigrav/03-01 Eris TV Media Link/03-02 Sky Disney Media Link

Birmingham Island (Dion)

00-04 Dion Spaceport/00-07 Lawson Bank/01-11 Gaea Bank/02-11 Novagen Office: Tresor, Rubbish Bin/03-00 Companies House; A-Key/03-14 Verdant Party HQ: Transpon-der (8)/05-02 Oleary's Farm: Pot Plant/05-05 Bruce's Place. Wardrobe, Key Concorde III/ 05-09 Village School: Screen, Schooldesk, Haversack/05-12 Meadow Farm/07-04 Private Airstrip: Concorde III/07-10 Isle Link Airport/09-00 Bil's Drape-Superperson Suit/09-14 Bil's Farm Machines: Explosives/11-04 Dunromin Villa/11-10 Bil's Cottage/13-03 McDonalds Farm/13-05 Thatcher's Farm/ 13-09 Bit's Farm/13-12 Bit's Farm Produce/14-12 Author's House: Cherished Number, J-Key/15-00 Licence Center/15-14 Land Registry: Photocopy, Ballot Paper

Dion East

02-05 General Store/03-03 Harris Weavers/04-04 Bil's Mothers: C-Key/04-06 Fern Cottage/05-01 Arthur's Cottage: P.C. Bil Report/05-02 Hardware Stores/05-03 Jonathan's Smithy/07-01 Annie's Bar/07-02 Dion East Airstrip

Dion North

O2-05 Company Store: Jules Trophy02-05 Bill's Mine Site 3/03-01 Bil's Mine Site 1/03-05 Bil's Mine Site 1/03-05 Bil's Mine Site 1/03-05 Bil's Mine Site 2/05-01 Old Joan's Cottage: Chamber Walker, Welsh Dresser, Lucky Charley O5-02 Company Store: Explosive/05-02 Bil's Mine Site 6/06-02 Bil's Mine Site 6/06-04 Bil's Mine Site 6/06-04 Bil's Mine Site 6/07-01 Bil's Bar Explosive/07-02 Dion North Aristrip

Clotho (dions Mond) 01-00 Bil Industries: B-Key/ 01-01 PCB Powergen: Explosive/02-01 Aktive Marketing. Phone, Personal HiFi/03-07 Clotho Spaceport: Info Droid/ 04-03 Businesspark West/ 08-05 Amplin Electronics: Electromagnet/07-06 Businesspark

Atropos (Dions Mond) 01-02 Bank of Gaea

Chaldea Metropolis (Gaea)
00-07 Vesta Link Airport)
03-11 Pyrotech Supplies 1: Exploswel06-06 Bank of Gaea
HG/06-08 C. Rooke Agencies:
Landprospecteurs/07-00 Dina
Link Spaceport/07-14 Infectry
Link/08-06 Pegasus Insurance/08-08 Trade Commission:
ce/08-08 Trade Commission:
08/11-03 Pyrote Temsponder
08/11-03 Pyrote Temsponder
Exploswer/4-07 Logos Link
Spaceport

Ur City (Gaea) 00-01 Hert Airport; Car. Car-

Key/01-03 B. Queen Locksmith: D-Key, I-Key, F-Key, G-Key/09-03 Stellar Factories: Dart 3 Cyclopes (Geeas Mond)

O2-02 Idi Palace of Fun: Karaoke Machine Cronos (Gaeas Mond)

03-03 Museum Guide
Perseus (Junos Mond)
04-01 Emergency Facility/

04-06 Emergency Facility/05-02
Research Laboratory: Canine

Bacchus (Junos Mond)

00-01 Gabriels Place700-03 Bosher's Bar: Spielautomat/ 01-03 Uncle's Casino: Glücksrad/01-08 East Strip Spaceport: Transponder (1)/02-01 Mother Mercury's/02-08 West Strip Spaceport: Space Invader

Tolosa (Junos Mond) 01-00 Tolosa Spaceport/02-01 P.C. Bil HQ Building

Pan (Tritons Mond)
04-01 Pan Hades Administration Dept.: Pulvin Detector The Midas Project

xx-xx Author's Computer (feine Sache...)

Acheron Retreat (midas Mond)

00-Ó3 King Burdock/01-01 The Tomb of Seth/01-05 The Tomb of Horus/03-00 Osiris Sphinx/03-06 Tanis Sphinx/ 05-01 The Tomb of Neth/05-05 The Tomb of Maat/06-03 King Burdock Logos City

02-03 Baustelle/02-05 B.I.C.C. of Gaea: Fool's Gold/04-02 D.S.S. House: Transponder (5)/ 04-03 Riskey Builders: Ansaphone/

06-00 Logos Spaceport/06-03 Charlene's Disco/08-03 C. Rouge Estates: Land Deed



Dynablaster

Robin Kühne und Thorsten Käsekamp aus Tecklenburg sprengen sich am liebsten selber in die Luft. Hier alle Levelcodes für den feurigen Bomberspaß:

> Round 1 1.1 UKCLMNKT 1.2 MUFWLNCC

1.3 UAOWOJEU 1 4 UAYKOSEN 1.5 UAYKUEN

II.6 UAOKLIEN II.7 UAOKLSEU Round 2

2.1 UKBZWGVG 2.2 MUFEESCN 2.3 UAOKTVEU 2.4 UAYKTOEE

2.4 UAYKTOEE 2.5 UAYKTEEA 2.6 UAOKTEEE 2.7 MUREEOVL

Round 3 3.1 UAWKOVRH 3.2 UAEKOVRR 3.3 MURCLEVU

3.4 MUKCLICS 3.5 UAWVIORL

3.6 UAEVIORC 3.7 UKAHMBSZ

3.8 UKBHPGVA Round 4 4.1 MUKCNNGS

4.2 MUFCNWRV 4.3 UAEVQQGH 4.4 UAYVBSZR 4.5 MUWCNLKL

4.6 UKAHNMUS 4.7 UAEVQSGH 4.8 UAYVTJZT

Round 5 5.1 MUWCONKU 5.2 LIAEVOOGC

5.3 UAEVOJGL 5.4 UAWVOIGC 5.5 UKLHJMUP

5.5 UKLHJMUP 5.6 UAEVLIGR 5.7 UKAHJTUP

Round 6 6.1 UAWVVPGH 6.2 UKKZEGLY

6.3 UACKQVGL 6.4 UAHKBEZC 6.5 UARKQOGL

6.6 UACKQOGL 6.7 UACKQEGL Round 7

7.1 UARKIVGL 7.2 UACKIPGR

7.3 UACKGVGH 7.4 MUWELQHL 7.5 UARKGOGH

7.6 UACKGOGR 7.7 UACKGEGH 7.8 MUWELJHH Round 8

8.1 UKVOELVP 8.2 UKKOSLVY 8.3 UACEVORL

8.4 UKVOSTVV 8.5 MUYEETVU 8.6 VACFVIRC

8.7 MUHEEBVU



Die Antwort zu Curse of the Azure Bonds

Michael Gentner aus Bonn beantwortet die Frage von Da-

niel Bernoulli. Der springende Punkt ist, daß man in die Katakomben der Diebe gelangen MUSS (aus Tilverton komt man auf direktem Wege wegen der Stadtwachen nicht heraus). Hat man mit den Dieben geredet, verläßt man deren Gilde durch einen Ausgang im Süden. Dann muß man sich durch die Kanalisation schlagen, und dann noch die Fire Knives in deren Versteck erledigen. Hat man den Anführer der Fire Knives erwischt, wird man vom ersten der fünf Bonds befreit.

Legend of Faerghall

Peter Kernchen spielt den Klassiker und hat ein Problem. Wenn er in den Zwergenminen im verten Level die Tür zu Level funf durchschreitet, benötigt er dazu das Amulett. Denach ist das Amulett verschwunden. Die Tür ist ab jetzt dauerhaft durchlässig. Wie kommt man an ein neues Amulett, das man auch noch später im Spiel braucht?

Black Crypt

Stefan Eiselt aus Hildesheim abenteuert sich durch Electronic Arts anspruchsvolles Rollenspiel und hat ein paar offene Fragen anzubieten.

Wie und wo findet man das dritte Idol vom Drachen Themin? Bisher hat Stefan nur das erste (Adler) gefunden. Was hat es mit der Kiste Themins auf sich?

Sascha Hill aus Brüggen hat

Sascha Hill aus Bruggen när wie viele andere Chrurgen ein ernstas Problem: Die Patienten sterben wie die Plegen unter sernen Händen. Da sich auch die mäßige Anfaltung über das richtige "Schnittmuster" ausschweige wie "Porti die nichtgen Schnitte erklärt. Jemand von Euch sollte mal eine kleine Anseitung schreiben, wie man sicher, schnell und möglichst unblutig einen Blinddarm entfernt.

Die Antwort zu Tunnels & Trolls

Martin Schiller beantwortet die Frage zu Tunnels & Trolls. Um den guten Zauberer Khazan zu befreien, muß man zuerst einmal die "Uncertain lale" betreten können. Dies ist erst dann möglich, wenn das finstere Magiermädel Lerotra' hh besiegt ist. Dazu braucht man unbedingt einen Vampire Javelin und das Paßwort für ihr privates Gemach in den Khargish Mountains (MANEATER). Während des Monats "The Unraeth" verschafft man sich mittels des Paßworts Zugang zu ihr. Nun überfällt man Lerotra'hh (ambush her? - Yes) und siehe da. Mit dem Javelin kann man sie mühelos besiegen. Mit ihr geht dann auch Khara Kang zugrunde. Zur Befreiung Khazans betritt man nun die westliche Hälfte der "Uncertain Isle". Zugang zu Khazan's Tomb erhält man mit dem "Horn of Ulhong". Im weiteren Verlauf benötigt man den "Crystal Skull", das "Heart of Fire", den "Bag of Winds", das 'Demon's Eye" und die Paßwörter "Katomi" und "Cause-

way". Ist man schließlich bei

Khazan angekommen, braucht man sowohl "Khazan's Staff" als auch die sechs Paßwäffer "Sight", "Sound", "Heart", "Feeling", "Mind" und "Mear ning". Danach erwacht Khazan aus seinem Trancezustand und kann den "Dragon Continent" retten.

Might & Magic III

Saral Serhan aus Oberursel hat einige Probleme mit seinen meuen Rollenspiel. Hier ein Auszug aus ungelösten Rätsein. Wie lautet das Paßwort (deutsche Version) in Schloß Whitshild für die Schatztruben neben dem Throri? Wie viele Kugeln der Macht gibt sein Probleme von deutsche Weiter und deutschaft wir der Weiter und deutschaft wir der Weiter und deutschaft wir deu

Planetfall

Markus Keller aus Seeheim stöbert sich durch Steven Meretzkys Text-Adventure. Ein paar offene Fragen stören ihn dabei. Wie kann man die Mikrobe auf der Leiterbahn besiegen? Geht es vielleicht mit dem Laser?

Gibt es einen Weg, um an die Lampe im Labor zu kommen?

Die Antwort zu Last Ninja III

Matthias Haack aus Hamburg kann die Frage in Ausgabe 3/92 beantworten. Der gesuchte Stöpsel liegt auf der Holzbrücke im Wasser. Diese erreicht man, indem man an den Wegrand tritt und mit einem geschickten Sprung auf die Brücke gelangt.

Chuck Rock

Robert Heine aus Friedland spielt Chuck Rock und kommt im vierten Level nicht an den Lianen hoch. Beim Dinosaurier in der rechten Ecke kann er auch nur auf den Schwanz springen. Wie kommt er aber in die nächste Etage? Sicher weiß jemand den richtigen Weg.

First Samural

Wilhelm Christian aus Feldkiron wird nicht in den neunten Level gelassen. Er möchte die Treppe über dem Endgegner besteigen. Leider weigert sich der Samurai behartlich auf die Plattform überzuwechseln und den Weg freizumachen.

Elvira II

Wie bekommt man die zusummengeschneiderte Puppe von der Tür unten im Labor des verrückten Professors? Wie tötet man den Vampir? Sicher kann jemand von Euch Sebastian Schiefner aus Berlin disse Fragen beantworten.

Heimdall

Fabian Nedwed aus Erfurt hat nur eine Frage. Wie bekommt man in der zweiten Welt von Heimdall die Lanze? Fabian hat schon alle Inseln besucht und ist im Besitz des Mundstücks für das Horn. Jetzt ist er auf der letzten Insel und kommt leider nicht mehr weiter





Doppelt hålt besserl Dieses Motto setzten Christian und Thomas Lorenz aus Schwanewede konsequent in die Tat um: Gleich zwei wunderschöne Lösungen mit exellenten Karten gehen auf ihr Konto (genau wie das verdiente Sümmchen). Super Adventure Island und der Action-Hammer Super Contra tanden den Weg in den Modulschacht ihres Duper Famicoms und wurden gnadenlos durchgespielt.

Hier noch eine kleine Ergänzung zum Super Adventure Island-Tip: Die riesige und niedliche Krake des ersten Unterwasserievels ließ sich von mir sellsamerweise sehr einfach besiegen.

Ein wahrscheinlicher Programmierfehler verhinderte, daß mein Master Higgins bei der Krake aus dem Bildschirm fiel, wenn er die untere Bildschirmgrenze erreichte. So habe ich natürtich die Axt verschmäht, bin in die ganz linke untere Ecke geschwommen und habe meinen Bumerand ohne Pause in Richtung Auge geschickt. Nach zehn Sekunden war der Spaß vorbei -schnell und vor allem gefahrlos Probiert's doch einfach mal aus (vielleicht geht's la nur bei meinem Super Famicom).

Kund



Super Contra (Super Famicom)

Der "Tip des Monats" geht an die beiden Brüder Christian und Thomas Lorenz aus Schwanewede für Ihre traumhafte Super Contra-Lösung. Level 1

Waffe: Schnellfeuerwaffe Taktik: Die Feuerbälle im zweiten Abschnitt lassen sich abschießen.

Panzer. Auf Punkt A stehenbleiben und mit C- oder L-Waffe feuern.

Riesen-Alien: Vom Punkt A mit C- oder L-Waffe ins rote Herz schießen. Bei Gegnerschüssen schnell zu Punkt B und wieder zurück Level 2

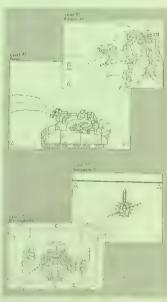
Waffe: H-Waffe

Taktik. Den Punkt links oben als Startpunkt wählen. Geduckt (B-Knopf) auf die Monstergeneratoren schießen.

Kreiselroboter: Zuerst die Kanone abschießen. Wenn er anfängt sich zu drehen, schie-Ben und von der Rotation gebrauch machen. Zwischen Hund B-Waffe wechseln Level 3

Waffe F- oder H-Waffe
Taktik: An der "Hangel"Stelle nach rechts drücken und
schießend springen.

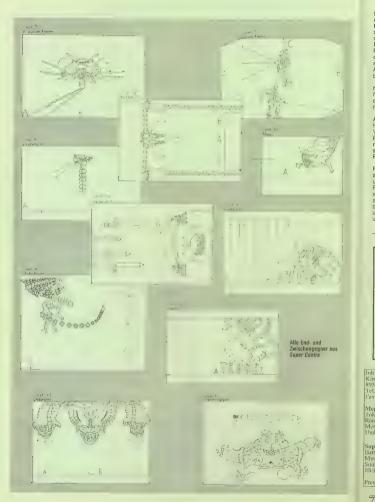
Bohrroboter: An Stelle A hängen und mit Flammenwer-







Bite senden Sie Schack/Access/ViscKarte Mr. und Verfalldatum om
provincia (p. 1846), Dept. P. P. J., B. Buckweins Sey, Bestilden, Essex, Sch 3.1 (p. 1846), Bite gehen Sis half three Sentalings Marks and Model des Competers on MM-Bacifree bite, the 26-3-3 oder 5.25-3 bitesten benefitien. Parts and Verprockung 3- Del Sir Lathyant, the Backstateman Montago Sir Farings 10.00 (p. 190.00 Uhr, States 11.00 Uhr his 17, 10.00 Uhr



92

fer oder Homing Missilas feuern. Die danach abgefeuerten Raketen abschießen. Nach seinem Abgang an die Wand springen und zwischen den Beinen des Ungetüms entlanglaufen. Ist er verwundbar, ständig anlocken, ausweichen und schräg auf ihn schießen (A-B-A). Der C-Schuß ist hier angebracht.

Fliegender Robo: Auf A stehenbleiben, bis der rote Punkt frei wird. Danach mit dem flächendeckenden S-Schuß Gegner und Punkt beschießen

Die zwei Roboter: Zwischen A und B entlanghangeln und H-, C- oder L-Waffe benutzen. Vorsicht vor dem springenden Roboter. Springt er, schnell nach Punkt A oder B. Verlieren sie ihre Beine sofort nach

Punkt C.
Riesenroboter: Zuerst vom
Punkt A schießen. Den Laserstrahlen durch im Kreis laufen
und hangeln ausweichen. Auf
Punkt B auf den Feuerstrahl
warten und weder kreisend
ausweichen. Bei C stehenblehen, auf die Bomben warten
und dann schnell fallen lassen
und ducken.



Level 4

Waffe: C- und L-Schuß
Taktik: Anfangs im vorderen
idschirmdrittel mit der C-

Bildschirmdrittel mit der C-Waffe die Flieger abschießen. Gelegentlichen Schüssen ausweichen.

Wird man danach vom Panzer und von den Jetpack-Piloten angegriffen, so schießt man von ganz links nach schräg oben (beim Panzer geradeaus). Die Raumschiffwaffensysteme lassen sich abschießen

Laufroboter: Bei Punkt Astehenbleiben und schräg nach oben schießen (mit dem R-Taster)

Hubschrauber: Zieht sich der langarmige Geselle hoch, so solltet ihr kurz hochspringen. Ansonsten fleißig auf den Burschen ballern.

De Allemenhiff. Um diesen Gegner zu beeigen, sind zuerst die Schutzschildgeneratoene zu zerstören. Von Punkt 8 (immer von der unteren Rakete) auf den unteren und von Punkt A auf den oberen Geneator schießen (oberste Rakete und springend schießen). Ist das Schutzschild zerstört, immer in die Mitte schießen (von Punkt C).

Waffe: S-Schu8

Taktik: Startpunkt wieder links oben wählen. Den Drehfeldern mit dem Ł- oder R-Taster entgegenwirken. Vorsicht! Die Brücken brechen bei Beschuß zusammen. Ungeheuer: Ihr solltet es permanent umlaufen und das peis ständig auf das Auge feuern. Schaltet sich das Drehfeld ein, neutralisiert man die Bewegung genau dann, wenn das Auge im Fadenkreuz legt (L'Taster). H- und C-Waffen sind empfehlenswert. Level 6

Alien 1: Auf Position A stellen und einfach mit der S- oder F-Waffe drauflosballern.

Herz: Erst eine Bombe loslassen, dann auf Position A legen. Sind die Pflanzen weg, schießt Ihr von Position B aus nach oben (S-Schuß).

Krabben-Ailen. Greift es an, springt Ihr auf dessen Beine (A) und schießt danach auf das Gesicht von Punkt B aus. Jetzt nur noch auf die Lasersalven achten.

Stahldrache: Zuerst nur zwischne den A-Punkten pendeln und mit einem Schrägschuß (C-Waffe) auf den Kopf schle-Ben. In der "Beam"-Ibsael lockt ihr den Vogel auf die Höhe von Punkt B und kiettert dann sofort zu A, um ein paar Raketen auf den Kopf loszulassen (C-Schuß).

MEGA DRIVE
S. FAM NES
PC ENGINE
PLATINEN
NEO GEO
MAK

WOLF SOFT

Software - Versand

Schulstraße 3 5450 Neuwied 22 Fax: 02622/83583

Tel.: 02622/83517

HARDWARE ECKE

Anschlußkabel Reparaturen a. A.

Scart - Umschalter Umbau von Konsolen

Inh J. Rösch Kırchenplatz 2 8950 Kaufbeuren Tel. 08341 / 14053 Fax. 08341 / 14127

FANTASTIC

Vorbestellung von Spielen möglich. An- und Verkauf von Gebrauchtwaren.

 Mega Drive Tock
 Pe-Engine Grudtus
 Super Nintendo
 Game Gear

 Raiden
 79
 Fordus
 19
 Piotovings
 29
 Woody Pop 59

 Raiden
 79
 Parodus
 a.A.
 Jov u Mac
 129
 Pengo
 59

 Meres
 79
 Final Lap
 Py-1 Lagoon
 139
 Accupack
 69

 Undead, 109
 Bomborman 119
 Final Fant 2
 139
 Accupack
 69

Super Famicom Battle Dodgeball 79. Mystical Ninja 129.-Soul Blader 149.- Irrtum & Preisänderung vorbehalten Versandkosten 7.- DM Preisliste gegen 2.- DM in Briefmarken

(bitte System angeben)

JB-King (Joyst.) 299.-

Preise für NeoGeo, Gameboy, NES, MasterSystem, . auf Anfrage

AUSTRIA • AUSTRIA • AUST ELEKTRONIK-LAN

ALT GmbH

Favoritenstr. 38 1040 Wien Tel. 0222/5042173

Endgegener: Mit dem C-Schuß von A aus den Arm abschießen, Danach von Punkt B den anderen mit Schrägschüssen niedermetzeln. Nun mit dem Standartschuß alle Angreifer und die Augen sowie das Gehirn bearbeiten.

Gehirn: Hier gibt es acht verschiedene Phasen: Augen: Stellt Ihr Euch ganz

nach links und schräg schie-Bend hin, seid Ihr relativ sicher. Wurm: Hier legt Ihr Euch an die Stelle, an der der Wurm

nach oben schlängelt Beine: Am Rand stehenbleiben und springend auf das Gehirn feuern

Dornenklötze: Ihr solltet das Risiko eingehen und immer unter dem Gehirn mitlaufen sowie fleißig Bomben einsetzen.

Knochenfalle: Fangen sie an sich zu drehen, setzt man sofort die hoffentlich vorhandene Bombe ein. Ansonsten mit Soder F-Schuß ballern, was das Zeuo hält.

Wanderkugeln: Schießend über die Knochen springen. ein kleines Stück mitlaufen und dann über die nächsten springen.

Hirnwall: An den Rand stellen und unablässig feuern.

Kugein: Ihr stellt Euch nach oben schießend unter das Gehirn und weicht den Kugeln so out wie möglich aus. Wird's eng, darf sich auf den Boden gelegt werden.

Nun zieht sich das schon besteat geglaubte Gehirn einen Panzer über und verfolgt Euren Hubschrauber (Normal und

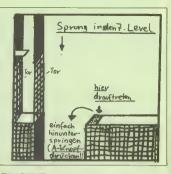
Oberendgegner: Von Position A auf den Monsterkopf schießen. Greift das Alien mit dem stacheligen Kopf an, so springt Ihr hoch, schießt aber weiter nach unten. Schwingt er seine Arme nach oben, bleibt Ihr am besten, wo thr hangt. Haltet Ihr lange genug durch, segnet der Motz das Zeitliche Super Contra wurde mal wieder durchaespielt.

Prince of Persia (Game Boy)

Die ersten Levelcodes zum brandneuen Game-Boy-Hit Prince of Persia stammen von Matthias Greuling aus Mödling (Österreich).

ng

Hier geht's in den 7. Level von Prince of Persia



Super Fantasy Zone (Mega Drive)

Dieser musikalische Tip zur neuesten Fantasy-Zone-Version kam geradewegs von Christian Burkard aus Frankfurt am Main in unser Haus geflattert. Im Titelbild solltet Ihr, bevor "Start" gedrückt wird, A, B und C gedrückt halten. Dann erst "Start" drücken und solange halten, bis das Spiel beginnt, Es wird dadurch zwar nicht leichter, aber die Levels haben eine neue musikalische Untermalung.

Gradius 3 Caper Famicom)

Eine nettes Extra-Level fand David Diemer im 7. Level der Super-Famicom-Ballerei Gradius 3. Fliegt im 7. Level kurz vor dem Endgegner einfach in die gekennzeichnete Stelle,

Turtles 2 (Game Boy)

Ein kleines "Wie besiegt man den Endgegner?"-Einmaleins stammt von Jan Stockbauer aus Hutthurm, Viel Spaß

Rocksteady: Von der linken Ecke mit der Kröte zuerst über die Munition springen, dann über den Bösewicht, sofort zuschlagen und schnell nach rechts abwandern. Nun den Schüssen ausweichen und wieder von vorn anfangen.

Bebop: Nachdem Schüssen ausgewichen wurde. solltet ihr Euch schräg unter Beboo stellen und fleißig prügeln, immer wieder nach unten ausweichen, und das Ganze wiederholen

Krang (1): Den Bomben ausweichen, über Krangs Ring-Beam springen und zuschlagen. Dann wieder ausweichen USW

Pizzamonster: Nach rechts springen und an den Rand stellen. Taucht das Monster in der

Mitte auf und greift Euch an. zuschlagen und sofort (1) hochspringen. Beim Erscheinen des Monsters rechts, nur hoch-

Shredder (1): Den Ninja vor Shredder stellen und unter ihm hindurchrutschen, wenn er hochspringt. Dieses auf der anderen Seite wiederholen, dann zuschlagen, über Shredder springen und noch mal zuschlagen. Jetzt wieder durchrutschen u.s.w.

Baxter St.: Zuerst auf die Plattform springen, dann über seinen Ring-Beam, Jetzt umdrehen und zuschlagen

Steinkrieger: Über Steinkugel springen und immer etwas unter Ihm zuschlagen. Dann wieder über die Kugel springen usw Traag: Erst über die Kugel

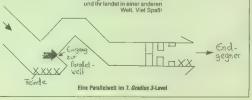
springen und dann: drei Geschosse, Sprung, Schlag, Dieses dreimal, dann wieder über die Kugel hüpfen.

Shredder (2): Immer über oder unter Shredder zuschlagen.

Krang: Solange links bleiben, bis Krang zum zweitenmal den Boden erschüttert. Dann hochspringen und letztlich zuschlagen.

Starflight (Mega Drive)

Von Klaus Haller aus Bregenz kommen ein paar hübsche Tips zu diesem Weltraumspektakel. Er weiß, wo sich die Artifakte befinden und wie die Koordinaten der Hyperraumrouten lauten.



Flat Device Stützpunkt teleportiert im Notfall vom TV zum Schiff Stützpunkt Whinning Orb macht Spemings unterwürfig 118.146 4. Planet 16 S. 20 W Dodecahedron blockiert die eigenen Waffen. (schnell verkaufen) 81.98 1, Planet 40 S, 120 W Focusing stone (An Velox verkaufen) Black egg 234.20 2. Planet 35 S. 99 E zerstört Planeten 143,115 1. Planet 28 N 4 E Black egg zerstört Planeten 56.144 1, Planet 28 N 13 W Crystal pearl teleportiert bei drohender Zerstörung des Schiffes Shimmering 68.66 1 Planet 12 N 32 E hall

Identifiziert automatisch fremde Raumschiffe

180,124 2. Planet 59 N 22 E Rod device Verstärkt Laserstrahlen Hypercube 215.86 3. Planet 12 N 104 W Zeigt in der Starmap fremde Schiffe an.

215,86 4. Planet 90 N 0W/E Ring device Zeigt Kontinuums-Strömungen in Stermap.

Red cylinder 112,200 3. Planet 59 N 64 W Zeigt Artefakte, die sich auf Planeten befinden, auf der Landmap

18.50 5. Planet 15 N 44 W Tesseract Erhöht generell die Leistungsfähigkeit des Schiffes

20.198 1. Planet 29 S 55 W Crystal cone Ortet den Steuernexus des Kristaliplaneten. Crystal orb 132 165 1. Planet 44 N 14 E

Schaltet das Schutzsystem um den

Kristallplaneten aus.

Am schnellsten macht man Geld, indem man die Mannschaft auf einen Humanoiden beschränkt, 16 Frachtkapsein für das Schiff kauft und sein TV mit Extrachargers und dem Device bestückt. Damit räumt man den ersten Planeten des eigenen Systems ab. Mit diesem Geld kauft man Triebwerke der Klasse 5, tankt auf und fliegt zur Kontinuums-Strömung ber 50,99; den Planeten des Systems 248,1 kann man auf diese Weise mindestens fünfmal besuchen und ihn umgraben; er besteht fast nur aus Gold und Plutonium. Man sollte sich bald den Tesseract besorgen, um Treibstoff zu sparen und den Red Cylinder um Artefakte leichter auffinden zu können Noch einige rohstoffreiche Planeten: 165,84; 5. Pla-

вn

h-

m

ai

h-

er

n-

n-

u-

A.

3. Planet, 128,33; 2. Planet 143, 115; 2 Planet; 180,120; 1. Planet: 226,167; 1. und 4. Planet; 217,88; 4. Planet;

Garzurtoiden kann man nur mit dem Rod device-verstärkten Laser bezwingen, im übrigen sollte man sich mit Fremden verständigen oder flüchten und Bomben fallenlassen. Es empfiehlt sich die Crystal orb zu besitzen, da einem fast nichts mehr passieren kann. Ach jal Tiere jagen macht sich sehr bezahlt. Alles was fliegt, bringt mindestens 500 MUs, manche Arten sogar 1500



POWER-GAME

						M0-4 70 11	400
Angebote:		Phelios	49			Winter Chall.	109
Gynena	89	World Cup Soco	er59.	Warseng	119,-	Ca f Games	109
Dut Run	59	James Pond	59	Task F Harrier	114,-	Wonderboy 5	114
Strider	69	Block Dut	49,-	Pri Fighter	114,-	Kid Chameleon	114
Soiderman	59	Thunderlorce 3	65,-	Super Off Road	109,-	Buck Rogers	139

1 81. UZ4UƏ/ÖƏ94U Aachener Straße 96 Btx: *FUNKEN# W-5102 Würselen rten Rückumschlag. System angeben. Preisliste gegen fran





Händleranfragen erwünscht Alle Preise zzgl. DM 10,- Versankostenanteil

Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse



genden Klingelton lauschen.

Im "Config Mode" lassen sich nun die Level anwählen. Geht

Ihr auf "Easy", solltet Ihr A ge-drückt halten und so oft

"rechts" betätigen, bis MY 99

erscheint. 99 Leben sind Euch

drückt dann nochmals "rechts"

und A, erschient das Wort 'MUTEKI". Nun A gedrückt halten, auf Exit gehen, das

Spiel starten und die Unver-

wundbarkeit genießen.

Wählt Ihr MY 99 an und

dann sicher.

El Viento (Mega Drive)

Um El Viento ohne Probleme durchzuspielen, schaut sich der gewitzte Mega-Drive-Besitzer den Tip von Markus Goebel aus Winnenden an. Um neue Magie-Energie zu tanken, drückt ihr im Pausemodus oben, links, rechts, unten und bekommt dann pro Druck auf C einen Energiepunkt dazu. Die zweckmäßige "Slow-Motion" Funktion ist ähnlich: einfach wieder oben, links, rechts, unten im Pausemodus drücken und dann A. Drückt Ihr nach Eingabe obiger Kombination gar B, überspringt Ihr ein Level.



Super Adventure Island (Super Famicom)

Und die "Lorenz-Brothers" zum zweiten: Karten zu den fünf Bonus-Levels und nützliche Endgegnertaktiken sollten helfen. Super Adventure Island in Kürze zu lösen

Endgegner: Level 1: Stellt Euch nach links oder rechts und überspringt die Feuerwelle. Nach ein paar Treffern im Gesicht segnet der Motz das Zeitliche

Level 2. Bleibt links oben und benutzt die Axt. Die Krake ist nur verwundbar, wenn ihr Tentakel ausoestreckt ist. (Anm. der Re-daktion: Problert obigen Trick — siehe Einleitung)

Level 3: Lauft ständig direkt hinter dem Schlangenkopf her. Die Lavaflüsse erreichen Euch nicht und der Schlangenkoof geht alsbald in die ewigen Jagdgründe

Level 4. Stellt Euch direkt vor den Bösewicht, so daß dieser mit dem Schwert ausholt. Nun schnell zurück-

laufen, springen und den ungeschützten Kopf treffen. Level 5: Werdet Ihr zu Stein, hilft wildes Bearbeiten des B-Knopfes. Bewegt er sich lachend auf Euch zu, bleibt Ihr stehen, duckt Euch und schießt fleißig. Lacht er nicht, springt Ihr über ihn rüber. Zeigt er nach einiger Zelt seine wahre Gestalt, müßt Ihr seiner Körpermasse solange ausweichen, bis er in ein Loch fällt. das die Erschütterungen hervorgerufen haben. Verschwindet der Obermotz in der Lava, ist Super Adventure Island gelöst.







Die Bonus-Level von Hudson's Super Adventure Island









1 MB-Erweiterung für Amıga — abschallbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 69.— 2 Laufwerk 3.5' für Amiga • 159.-Adlib Musik-Karte /dt • 129.- (IBM-PC) Advanced Gravis Joystick • 84,95 (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC) PC-Soundman/dl PC-Soundman/dl Das Lucasfilm-Buch /dt . 29.80 Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95 (Amiga, Atari ST) PC-Soundman /dt • 239,- • Sound Blaster 2 0 /dt • 298 .- (IBM-PC) A 320 Airbus /dl Aces of the Pacific * 59 95 69.95 Amberster /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Apidya /dt Sec. Weep. Mission Disk. HE 162 V,mö V,mö V,mö V,mö 66,95 74 95 9, mo 109 --82 95 89 95 82,95 89 95 74,95 V.mii Bim Ant /dt Buck Rogers 2 - Matrix Cubed 72,95 Sim City & Populous /dt Sim Earth /dt 59,95 69,95 52.95 39.96 Bundeslige Manager Professional Att V.mi Special Forces /dt Civilization /dt 99,— *74,95 84,95 Starbyte No. 1 /dl Starbyte Super Soccer /dl Star Fright /dl 74.95 *74,95 54.95 64,96 V,mii Dark ands /dl Das Schwarze Auge /dt V.mô

> 59.96 39.95

66,95

54.85

V,mö 79,95

84,95 ¥,mô ¥,mô

89,95 54,95 32,95

¥,mö 19,95 19,95

69,95 82,95 84,95

85,95 84,95

> 59.95 44 95

V.má 59.95

59,95

39,95

39.95

49.95

79.05

86,95 74,95 V,snö

54,95

54,95 79,95 72,95 68,95

54,95 54,95 69,95 54,95 32,96 19,95

69,95 82,95

86.95

39,95 79,95

99,--

72,95 86,95 79,95 89,95

54,95

79,95 86,95 79,95 59,95 44,95

59,95 72,95 84,95

Elvira II /dt

Eye of the Beholder /dl Eye of the Beholder 2

Formula One Grand Prix /dt

Ammy White's Whirwind Snooker Idt Mick Off 2 Inel Whistie Idt Kick Off 2 Finel Whistie Idt

Kick Off 2 - Giants of Europe idt

Parison Train Bit

Kick Off 2 Return to Europe Ids

Kinghtmare Ids

Knightmare Ids

Knights of the Sky Ids

Leander Ids

PGA TO G. C Pinball Dreams /dt

Pools of Darkness /dt

Populous 2 /dt Power Monge 11

Realms /dt

Falcon 3.0 /dt

Hotelmanager /dt

Legend /dt

Mad TV /dt

59,95 59,95 59,95 69,95 32,95 59,95 72,95 Toenage Mutant Hero Turtles 2 /dt 32,95 59,95 72,95 79,95 Ultima 6 /dt 84 95 89 95 Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt 74.95 V,mb 69,95 64,95 74,95 V,mb 69.95 84.95 79.95 37.95 Wing Commander Secret Missions 1 o. 2 Wing Commander Delivare Edition /dt (Wing Commander 1 + Mission 1 & 2) Wing Commander 2 /dt Wing C 2 Special Operations 1 Wing C 2 Special Operations 2 Wing Com 2 Special Commander 2 V má 39 95

the Savane Frontier

59,95 69,95

74 95

SO könnt Ihr gleich bestellen:

Der Versand erforot dann per Nachnahme (+ h DM se portofrei per Vorkasse Bar Scheux Ab 100,- DM Bestellwert kellern wir grundsätzlich portofre

erwarid /elt

Bachler — Computersoftware Postfach 1113 - Bluckerstr. 24 D-4290 Bocholt

TELEFON 0 2871 / 86 31 • 18 30 88 18 06 37 • 18 54 43 FAX 0 28 71 / 86 31

owerito

GATEWAY THE SAVAGE FRONTIER

LUSKAN

Die Küstenstadt Luskan wurd von Norrhmen bewohnt. Die fünf Führer der Stadt geben sich als Kautleute aus; im Wirklichkeit sind as Piraten, die sich zur Ruhe gesetzt haben. Sie verlangen einen Tribut von ordentlichen Seekapitänen und Seeräubern für die Benutzung des Hafens und sicheren Geleit durch die nahen Gewässer Die Piratenstadtfuhrer sind

Die Piratenstadtfuhrer sind befreundet mit den bösen Wizards of the Hosttower of the Arcane. Der Tower befindet sich auf einer Insel im Stadthaten

Während Ihr die Stadt betretet, zollen die Searäuber aus dem Norden garade ihren Titdem Norden garade ihren Titmagische Waffen, die Ihr Euch in mehreren Kämpfen mit den Fizten erringen könnt. Margoyte Guards vertendigen die füll Führerhäuser. Sie sind nur mit magischen Waffen schlegbar. Alle Kämpfe werden hart sein, die magischen Gegenstände sind im weteren Varlauf des Spieles noch nutzlich.

Hinweis: Luskan ist eine härtere Nuß als die bushengen Städet. Solten die Kämpte zu hart erscheinen, geht in die früheren Regionen zurück und sammelt Erfahrungspunkte, um in höhere Levels zu gelangen. Kämpter mit magischen Waffen müssen bei den Kämpfen mit den Margoyles gut plaziert sein, denn nur magische Waffen vernichten diese Gegner

Ruheort: Ihr könnt im Inn und jedem anderen Ort, der nicht auf der Straße ist, ausruhen. Nachdem die Monster in der Old City besiegt worden sind, ist es dort auch sicher. Monster: In der Old City

Clue-Book (3)

Die Mission wird immer schwieriger, die Monster gerissener. Mit diesem Wegweiser werdet Ihr hoffentlich alle Probleme lösen.

The Captains' Court Esist die Stadthalle von Luskan Ein Wachoffüzier erzählt Euch, daß die Stadtführer in Ihren Palästen den jährlichen Tribut der Seeräuber in Emplang nehmen, der dieses Jahr aus magischen Waffen besteht.

2. Inn of the Northern Passage

 Eine Kapitänsunterkunft aus handgeschnitztem Holz Eine Gruppe Piraten wartet mit Geschenken. Sie greifen an, sobald ihr eintretet. Die Beute ist ein Wand of Ice Storm mit drei Funktionen.

Ein "Sleep" schaltet einige Gegner aus. Der Spruch "Hold Person" ist ebenfalls effektiv. Die Überlebenden greifen im Nahkampf an. Versichert Euch, daß die erste Reihe dicht geschlossen ist, die Bogenschützen und Magier in der zweiten Reihe bereitstehen.

 Ein Führerpalast mit hohen Steinwänden. Die Piraten greifen an, sobald ihr eintretet. Die Beute ist eine +1-Keule.

5. Eine Kapitänsfestung mit hohen Steinmauern, Der Angriff der Piraten erfolgt beim Eintreten in das Vorzimmer. Die Beute sind zwanzig +1-Pfaile

6. Ein Führerhaus mit handgemeißelten Steinmauern. Eine Gruppe von Piraten wartet ungeduldig mit einem Präsent in der Hand. Sie greifen Euch sofort an. Die Beute ist ein +1-Bogen. 7. Der Kapitänsturm ist auf einer Landzunge im Halfen gebaut. Eine große Gruppe von Baut. Eine große Gruppe von Eine State in der Greichen Geber der State in der Greichen Greichen Sie alt mit einem Greichen Sie alt mit einem Greichen Sie alt mit eine Greichen Sie alt mit eine Greichen Greiche Greichen Greiche Greichen Greichen Greiche Greichen Greiche Greic

sten B. Der Hosttower of the Arcane. Hier liegt die Statue des
Ostens verborgen, Der Hoststower ist ein sehr gefährlicher
Ort. Bewor ihr einhreter, unb
Ort. Bewor ihr einhreter, unb
den, merit Euch die Spriche
und speichert das Spiel ab.
Söllte ein Mitstraterkurz voreinem höheren Level stehen,
lohnt es sich, nach Neverwinter zurückzukerhern, um ihn zu schulen und die Gruppe zu
stafreen.

Das Tor im Osten führt in die Old City.

 Ein Fischer erklärt Euch, daß der Fluß Mirar zu tückisch zum Befahren ist.

11. Company to the Brazen Pennant. Von hier aus fahrt hir zur Insel Tuern, nach Gundarlun und zu den Purple Rocks. Ein Schiff legt jeden Morgen um 8.00 Uhr ab. Schafft hir es zwischen 730 und 8.30 Uhr am Kai zu sein, werdet Ihr aufgefordert mitzufahren. Die Passage kostet für die gesamte Gruppe 100 Goldstücke.

 Red Dragon Trading Lodge, ein Geschäft für Rüstungen und Waffen.
 Fine fischverarbeitende

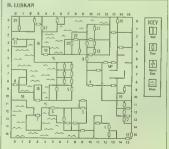
13. Eine fischverarbeitende Industrie.
 14. Dies ist der älteste Teil

von Luskan und ist als Old City bekannt. 15. Eine Brücke zwischen der Insel im Hafen und dem

der Insel im Hafen und dem Festland 16. Diese Brücke verbindet

zwei Inseln im Luskaner Hafen 17. Sobald Ihr versucht mit der Statue des Ostens die Stadt zu verlassen, erkennen Euch die Piraten wieder und greifen an.

in Luskan nützen nur magische Waffen



18. Eine kleine Gruppe von Scrags lebt in den entlegenen Pieren. Es wird ein schwerer Kampf werden, da die Scrags von allen Seiten angreifen kön-

19. Einige Margoyles lauern Euch in diesem Raum auf. Nur magische Waffen können diesen Gegner vernichten 20. Mehrere Margoyles er-

warten Euch (siehe 19.).
21. Eine kleine Gruppe

Scrags greift an.

22. Es besteht eine 50%ige
Chance, daß Scrags Euch hier

10-

ie-

h

ke

e.

el-

ad

re

II.

0-

-19

hi

1A

n.

in

s.

m

e

il

angreifen. Es kann sein, daß Ihr überhaupt nicht oder an beiden Plätzen angegriffen werdet.

23. Einige Scrags lauern Euch auf.

HOSTTOWER OF THE

Der Hosttower of the Arcane in iLuskan wird von einer Gruppe von gemeinen Magic-Users bewohnt. Sie haben sich mit dem Piraten in Luskan verbündet.

Hier findet Ihr die Statue of the East, die erste der Statuen, die Ihr benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

Allen Gewohnheiten zum Trotz liegt die Statue nicht im obersten Teil des Turmes, sondern in den Dungeons, um besser gegen Räuber geschützt zu sein.

Wenn Ihr versucht, den Tower zu betreten, erwarten Euch herte Kämpte, dessen Sieg der Gegner meist davonträgt. Ihr müßt die Geheimtür zum Dungeon finden, um an den Schatz zu gelangen.

Ihr trefft im Dungeon auf fünf Gruppen von Skeletal Fighters, im Turm auf unendlich viele starke Owlbears.

Sobald ihr eintretet (1st), schließt sich eine Tür hier ber hier ber hier ber hier ber hier Euch. Folgt dem schmalen Gang und ihr seid am Eingag zum Dungeon (1b). Es führt kein Weg zurück. Nach ein paar Kämpfen könnt ihr zur Obertläche zurückkehren. Um die Statue zu bekommen, müßt ihr Euch mehreren Kämpfen stellen.

 In diesem kleinen Raum findet Ihr eine Karte von diesem Teil des Dungeons.
 Einige Owlbears quälen

a. Entige Owineas quarin einen an der gegenüberliegenden Wand angekeitelen Mann. Sie greifen die Gruppe an. Nach dem Sieg befreit Ihr den Mann. Sein Name ist Brinshear. Er ist ein Magic-User, der in Neverwinter gefangengenommen wurde. Hier wurde er gefollert, um die magische Verteidigung der Stadt preiszugeben. Brinshaar ist eigentlich einer der bösen Magic-Users des Hosttowers. Er wurde verhaftet, als er die Statue stehlen

Brinshaar bietet Euch an, Euch zu begleiten. Wenn Ihr das Angebot annehmt, greift er Euch an, sobald Ihr die Statue gefunden habt. Lehnt Ihr sein Angebot ab, erzählt er den Magiern des Towers von Eurer Anwesenheit.

4. Hier kommt man von den Staten von Luskan in den Hostlower Geht Ihr ohne die Statue heraus und Brinshaar sit bei Euch, weigert er sich mitzugehen. Er geht heimlich zu den Tower-Magiern und plaudert aus, was Ihr vorhabt. Habt Ihr die Statue dabe und Brinshaar hat an dem Kampt um sie teilgenommen, erund einträchtig sein, jedoch nur, wenn die Truppe kampfstark genug ist. Entscheidet ihr Euch nach oben zu gehen, ruht vorher aus, heilt die Wunden, merkt Euch die Sprüche und vor allem speichert den Spielstand (vor jedem neuen

Kampf).

8. In dieser kleinen Bibliothek studieren die Mager. Beim ersten Entretten erwarten Euch ein Wizard und ein Wächter. Jedesmal, wenn Ihr eine Bibliothek betretet, erhöht sich e Anzahl der Wizards um 2, die der Wächter um 3. Nach dem fünften und schwersten Kampf sind alle Bibliotheken leer

Mehrere Skeletal Fighters greifen an.

10. In diesem Raum findet Ihr die Statue of the East. Sie



Im Hosttower findet Ihr die Statue of the East.

scheint er jetzt wieder mit einer Gruppe von Displacer Beasts. "Charm Person" und "Hold Person" sowie Wurfgeschosse beslegen Brinshaar, bevor er seinerseits Sprüche einsetzen kann. Für die Displacer Beasts benutzt "Stinkling Cloud".

5. Diese steilen, engkurvigen Rampen führen von einer Etage des Hosttowers zur anderen

 Die Geheimtür in der Südwand führt in den Hosttower-Dungeon.

7. Mehrere Owlbears greifen an. Nur diesen Kampf müßt Ihr im Hosttower gewinnen, um an die Statue zu gelangen, da sich die Statue im Dungeon darunter befindet.

Geht Ihr von hier aus nach oben, werden die Kämpfe immer schwerer. Es kommen ständig mehr Owlbears und

Hosttower Wizards

Die Kämpfe können spaßig

wird gerade von Zhentil Fighters, Manticores und einem Hosttower Wizard bewundert, als Ihr eintretet. Gewinnt Ihr den Kampf, geht die erste von vier Statuen in Euren Besitz über

Wenn Ihr Brinshaars Angebot abgelehnt habt, hat er die Magier informiert und sie sind zum Kampf bereit. Brinshaar kämpft auf ihrer Seite. Solltet Ihr Brinshaars Angebot angenommen haben, empfieht er sich nach dem Kampf an Eurer Sente und verfäßt Euch

Der Schlüssel zum Sieg ist folgender:

 a) versucht den Hosttower Wizard mit Sprüchen zu lähmen, bevor er seinerseits Sprüche einsetzen kann, b) einige der Kämpfer müs-

sen den Manticores auf die Pelle rücken, damit sie ihre Trudeln nicht einsetzen können. Versucht so schnell wie möglich die Frontreihe der Zhentil

Fighters zu besiegen.
Zusätzlich zu der Statue findet Ihr AC6-Armbänder, die einem Magic User helfen, einen

schweren Kampf besser zu überstehen. 11. Zhentarim Fighters füttern einen Manticore als Ihr

hereinkommt. Sie gretten sofort an.

12. Im gleichen Augenblick wie Ihr betreten Zhentarim Fighters und ein Displacer

Beast den Raum.

13. Einige Manticores lauern
Euch auf. Der Kampf ist hart,
muß jedoch gewonnen werden, um in den Besitz der Sta-

tue zu gelangen.

14. Ghouls und Zombies warten auf Euch.

15. Displacer Beasts.
16. Skeletal Fighters und

17. Viele Owlbears und Hosttower Wizards bewachen den Raum. Wie vorher beschrieben, liegt die Statue an einer ganz anderen Stelle.

Owlbears and Hosttowers.
 Owlbears and Hosttowers.
 Owlbears.

TUERN
Tuern ist eine Insel im Nordwesten von Luskan Nordhmen
bewohnen die Insel. Vor kurzer
Zeit stürzte hier ein Meteorit
ab. Aus dem Gostein können
magische Waffen geschmiedet werden.

Fire Giants und andere hitzige Monster terrorisieren die Bewohner rings um die vulkanische Erhebung mitten auf der Insel. Selbst Uttersea, die größte Stadt der Insel, ist unsicher

Auf Tuern müßt Ihr keine Abenteuer bestehen, um das Spiel zu gewinnen. Ihr könnt auf der Stelle nach Gundarfum weiterzieben, Jedoch könnt ihr aus dem Gestein des Metroten das maglische Schwert in Neverwinter schmieden lassen. Es wird Euch gegen Ende des Spiels in Ascore gute Dienste erweisen.

Versichert Euch, daß Ihr zuerst die Rüstung of the Glacier euer eigen nennt, bevor Ihr Euch dem Meteoriten nähen. Der Kampf wird entschieden leichter. Auch das Sword of Icewind ist eine große Hilfe 1. An diesem Tor bezinnt Ut-

tersea. Es ist in das Gestein eines alten Vulkans hineingebaut. Die Wache ist sicher, daß ihr einen Besuch in den Bergen nicht überleben werdet. 2. Company of the Brazen

Pennant. Von hier aus könnt ihr ein Boot nach Luskan oder Gundarium nehmen. Jeden Morgen um 8 Uhr legen Schiffe

Auf Thesn kann ein Schwert geschmiedet werden

in beide Richtungen ab. Wenn Ihr in der Zeit von 730 bis 8.30 Uhr kommt, könnt Ihr einsteigen. Die Überfahrt kostet für die ganze Gruppe 100 Goldstücke.

Inn of the Ancient Whale.
 Lars Noneck Weapons shop. Lars kann keine magischen Schwerter aus Meteoritenerz schmieden.

 Der Königspalast. Er erzählt von dem Meteoriten und all den Abenteurern, die auf der Suche sterben.

 Fischmarkt.
 Der Raum ist voller Frauen, die Tongefäße herstellen Sie werden von den Praten im Hinterzimmer gefangengehal-

ten

8. Kestuts, ein aller Knecht, liegt hier, von den Piraten geknebelt und gelesselt. Als Dank knebelt und gelesselt. Als Dank knebelt und gelesselt. Als Dank to Eurer noblen Mission zu unterstutzen, schenkt er Euch den +1-Armro of the Glacer. Es reduziert Feuerstaken auf die Hällt des Schadens, ebanso. Angriffs von Firie Glaint, SalteBuch, die Kämpte auf der Westselte der Insel leichter zu
gewinnen.

9. Tanar's Shop of Useful Items.

10. Eine Gruppe von Prraten drohen gerade einer Töpferin. Nachdem Ihr die Piraten besiegt habt, erzählt sie Euch, wie die Piraten die Frauen gefangenhalten und das Meteoritenerz von den Fire Giants kaufen.

11. Krakenwächter wohnen in diesem Versteck. Sie bereiten die Suche nach Erz vor. Die Wächter sind im Besitz einer Karte, auf der verzeichnet ist, daß Meteoriten auf der West-

seite zu finden sind.

12. Efreeti leben in dieser
Vulkanöffnung.

13. Otyughs.

14. Piraten zerstören den Raum mit Inhalt

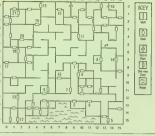
 Achtung, versteckte Margoyles. Nur magische Waffen können diesen Monstern den Garaus machen.
 Hinter der Tür sind Mar-

goyles Nur magische Waffen können diese Monster besiegen.

 Salamander leben in diesem Vulkanraum. Zur Verteidigung müssen magische Waffen eingesetzt werden

18. Olyughs

 Es besteht eine 60prozentige Chance, hier an den heißen Quellen auf Scrags zu treffen.



20. Der Raum im Schloß der Fire Giants wird von Northmen-Kriegern bewacht.

21. Fire Glants greifen an. Es sind diejenigen, die die Aben teurer gelötet und alles Erz gestohlen haben, das sie finden konnten Unter der Beschreibung für Neverwinter könnt Ihr nachlesen, wie aus dem Erz ein mag. Schwert geschmiedet werden kan

Dies ist der einzige Kampf auf der Ostseite, der Euch weiterhilft. Alle anderen sind nur für Erfahrungspunkte und Schätze gut.

GUNDARLUN
Gundbarg, die Hauptstadt
von Gundarlun, ist die größte
Inselstadt in diesem Teil des

Trackless Sea. Obwohl die Stadt von Northmen bewohnt wird, gehört sie

zur Allanz des Lords.
Schnell erfahrt Ihr, daß die Tochter des Königs Olger Redaxe, Prinzessin Jagaerda, von Piraten entführt wurde De König befürchtet, daß die Entführer auf eine Neumondnacht warten, um sie zu opfern. Er hat eine hohe Belohnung für ihre Rettung ausgesetzt.

Gundarlum ist für Euch wichtig. Es hat den einzigen Tempel und Hall of Training auf den Inseln. Ruht Euch gut aus, heilt alle Verwundeten, kauft alle nötigen Gegenstände ein, schult die Anwärter für höhere Spielstufen, merkt Euch die

Sprüche und vor allem speichert den Spielstand. Es gibt auf Gundarlun keine Mission zu erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Ihrkönnt jederzeit weiterziehen.

Nur in den Straßen der Stadt dürft ihr Euch nicht ausruhen. Auf dem Pfad am westlichen Rand der Karte greifen zwei kleine Gruppen von Scrags an. In den Straßen der Stadt lauern Euch drei Gruppen von Piraten

auf.

1. Am Pier fahren Schiffe nach Tuern und Neverwinter Bemerkung: Wenn Ihr bis

hier die Statue of the West von den Purple Rocks noch nicht habt, werdet Ihr, wenn Ihr mit dem Schiff abfahrt, von einem Kraken (ein riesiger, hochintelligenter Tintenfisch) überfallen und an Land der Purple Rocks gespült.

Die Schiffe legen jeden Morgen um 10 Uhr ab. Um mittahren zu können, müßt Ihr zwischen 9-10 Uhr dasein. Es legt stets pünktlich ab. Ihr könnt nach Tuern oder Neverwinter fahren, kommt jedoch nur sicher dort an, wenn ihr die Statue of the West habt. Sollte Jagaerda bei Euch sein, vertäßt sie Euch hier und geht nicht an

Der Fährmann möchte 300 Goldstücke für die Überfahrt. Täuscht vor, Ihr würdet entrüstet wieder gehen und er senkt den Preis um die Hälfte.

Wenn Ihr in Purple Rocks versagt, könnt Ihr hierher zurückkehren und erneut nach Purple Rocks abfahren. Sellostverständlich greift die Krake erneut an.

2. Ihr seht von hier aus für einen Moment die Krake, wißt aber nicht was es ist.

4. Der Green Turtle Inn.
5. Der Palast von König Redaxe. Ihr überhört sein Geschrei, daß er nicht weiß, wie er seine entführte Tochter retten kann.

kann.

6. Ein Ship Supply Depot.

7. Der Bewohner diese Hütte beeilt sich Euch zu erzählen, daß er erpreßt wurde, um bei der Entführung von Jagaerda zu helfen.

8. The Sharpers Lineage Arms Store.

9. Das Tor führt zu einem Gebiet von Warenhäusern. Es ist jedoch verschlossen. 10. Tana's Merchandise

10. Tana's Merchandise Shop.

11. The Company of the Bra-

11. The Company of the Brazen Pennant. Die Schiffe legen jeden Morgen vom Ende des Docks gerade südlich von hier ab 12. Half of Training.

Temple of Selune. Es werden Heildienste angeboten.

 Die Steinfiguren erwachen zum Leben. Es sind Margoyles und sie greifen an.
 Eine Gruppe Margoyles

15. Eine Gruppe Margoyles versteckt sich hier 16. Scrags.

17. Ein Northman spielt mit Piraten Karten.

18. Einige Scrags debattleren miteinander. Nach dem Kampf bleibt ein keiner Scrag übrig. Laßt Ihr ihn gehen, zeigt er auf die Südwand. Beim genauen Hinören erklingen Stimmen.

19. Piraten und Otyughs.

WIR WOLLEN'S WISSEN

la-

an

kt

u-

ei-Bt

e

gt

a

Es ist weder Umfragezeit: Um POWER PLAY optimel nach Eurom Geschmeck zu gestallen, müssen wir Eure Meinung wissen. Eure Mühe ist uns auch ehvas wert: Der Gewinner erhält ein Superpaker mil 30 Topspielen üff zeinen Computertyp. Nichtie er an an die Griffel und die 20 Fragen ausgefüllt. Sobald ihr fertig seid, schickt hin an:

Markt & Technik Verlag AG Kennwort: Umfrage '92 Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bel Munchen

Einsendeschluß für den Wettbewerb ist der 20. Juni 1992, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mg

1, Weichen Computer oder welches Videospielsystem besitzen Sie und welchen/welches wollen Sie sich kaufen?

Computer	besitze	will ich kaufen
Amiga 500	D 1	
Amiga 2000/3000	□ 8	
Atari ST/STE	□ 3	
Commodore 64/128	□ 4	
Commodore CDTV	□ 5	
Macintosh	□ 6	
MS-DOS XT	C) 7	
MS-DOS 286er	[] 8	
MS-DOS 386er	□ 9	
MS-DOS 488er	□ 10	
Sonstiges, und zwar:	□ tt	
Videospiele:		
Aları VCS	[] 12	
Atari 7800	□ 13	E.J
Atari Lynx	E 14	
CBS Coleocovision	E 16	
Game Gear	□ 16	
Intellevision	17	
Neo Geo	□ 18	
Nintendo Entertaiment System	□ 19	
Nintendo Game Boy	□ 20	E1
PC-Engine	□ 21	
Sega Master System	□ 22	
Sega Mega Drive/Genesis	□ 23	
Super Famicom/NES	□ 24	
Sonstiges, und zwar:	C) 25	

2. Sollten Sie einen MS-DOS-PC besitzen: Welche Grafikkarte haben Sie installiert?

keine	ы1
Hercules	□ 2
CGA	D 3
EGA	□ 4
VGA	□ 5

 Sollten Sie einen MS-DOS-Rechner besitzen: Welche Soundkarte haben Sie installiert, besitzen Sie ein CD-ROM?

D1	Keine	
□ 2	Adlib oder Kompatible	
3	Soundblaster oder Kompatible	
□ 4	Roland	
□ 5	Ich habe ein CD-ROM	

 Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Spiels zu informieren. Helfen Ihnen die Anzeigen in Power Play, sich für ein

stimmte	s Produkt zu entsc	neiden?	
B 1	nmer		
2	meistens		
□ 3	selten		
proc.			

5 Welche Themen sollen in Zukunft

mehr (+) gleich viel (0) oder in Power Play behandelt werden?	weniger (-)		
	(+)	(0)	(-)
Aktuelle Meldungen			D 1
Messeberichte			[i] 2
Previews/Vorabberichte			□ 3
Computerspieletests			[] 4
Videospieletests	I3		[] 5
Automatenspieletests			[] 8
Interviews	()		□ 7
Firmenportraits			□a
Berichte über deutsche Spieleprogrammierer	0		9
Hitpareden			[.] 10
Compilation Corner	0		□ 91
Schwerpunkte zu bestimmten Themen	B		12
Marktübersichten			□ 13
Umsetzungen			34
Power-Tips Computerspiele			☐ ±5
Power-Tips Videospiele			C 16
Power-Tips Clue Books			□ 17
Scenery Corner			□ 18
Who-is-Who-Karten			□ 19
Wettbewerbe	(3		□ 20
Hardwaretests	Ė		[] 21
Poster			22
Leserbriefe			23
Club-Ecke			24
Liste der besten Computerspiele			25
Berichte über Musik			□ 28
Berichte über Kino- oder Videofilme			27
Benchte über Bucher			□ 28
Berichte über die Comic-Szene			□ 29
News aus der Redaktion	8		□ 30
Kleinanzeigen			□ 31
Andere Themen, und zwar:	0		□ 32

6. Wie ist Ihre Meinung zu Power Play? Meiner Meinung nach ist Power Play. (Bewertung nach Schulnoten-Prasio)

I MZIP)						
unverzichtbar	D 1	□ 2	□ 3	D 4	[] 5	B 8
informativ	D 1	2	□ 3	[] 4	□ 6	□ 6
aktueli	E 1	2	3	4	□ 5	□ 6
kritisch	D 1	□ 2	3	[] 4	□ 5	□ 8
kompetent	D 1	D 2	3	Cl 4	5	E 8
sachlich	D 1	□ 2	□ 3	D 4	□ 5	□ 8
hilfreich	□ 1	□ 2	3	C) 4	□ 5	□ 6
verständlich	D 1	□ 2	D 3	4	0 5	□ e
preiswert	D1	□ 2	(1) 3	□ 4	5	□ 6
unterhaltsam	□ 1	□ 2	3	□ 4	[] 5	[] 6
ubersichtlich	□ 1	□ 2	□ 3	□ 4	□ 5	□ 6

7. Was fehlt Ihnen in Power Play?

8. Welche Spiele-Genres interessieren Sie

sehr(+)			
ein wenig (x) oder			
überhaupt nicht (-) ?			
	(+)	(x)	(-)
Action- und Ballerspiele		8	(I) 1
Action-Adventures			□ 2
Geschicklichkeitsspiele			D 3
Sportspiele			El 4
Adventures/Abenteuerspiete			O 5
Rollensptele			[] 8
Denk-/Logikspiele			G 7
Strateglespiele			Da
Simulationen			[] g
Schach	П	П	□ 10

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
Computer live	□ s		D
Computer persönlich	□ 9		
DOS	□ 10		
Game On	□ n		
Gamers	C 12		
Kickstart	13		
Magic Disk	□ 14		
Play Time	C 15		
PC-Joxer	€ 16	6.7	C.
ST-Computer	□ 17		
ST-Magazin	□ 18		
TOS	□ 19		
Video Games	□ 20		
The One	□ 21		
Sonstige:	□ 22		

8 a) Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt ihr Exemplar von Power Play?

ſ	Personen: b) Und was machen Sie mit Ihrem Exempla	er unn DOWED DI AV unnn
	Sie es ausgelesen haben?	II TOIT FOREIT FEAT, WORL
	Sammle alle Helte	
	Sammle einzelne Ausgaben	
	Sammle Power-Tips	
	Sammle einzelne Beiträge	
	Gebe es an interessierte Bekannte weiter	
	Sonstiges, und zwar:	

13. Welche Hobbies haben Sie außer Computer- und Videospielen?

	□ 1	Programmieren	1
	2	Brettspiele	
Į.	3	Postspiele (PBM)	
1	D 4	Spielautomaten	
	□ 6	DFU/Modem-Spiele	
	D 6	Comics	
	137	Musik	
	□ 8	Lesen	
		Kino	
	10	Science fiction/Fantasy	
	D 11	Video	
	D 12	Sport	
	F7	Baratana	

9. Wievlei Mark geben Sie im Monat für Computerzeitschriften aus?

□ 1	informiere mich kostenlos	
D 2	unter 10	
B3	10 bis 20	
B4	21 b s 40	
□ 6	über 40	

14. Wie kommen Sie an POWER PLAY?

Ich xaute sie im Zeitschriftenhandel	□ 1
Ich tasse sie mir mitbringen	□ 2
Ich leihe sie mir von Freunden	□ 3
Ich bin stolzer Abonnent	. 4
Sonstiges, und zwar:	, 5

10. Wieviel Mark geben Sie im Monat für den Kauf von Computer- und

Videospiele	madar	
81	0 bis 15	
[] 2	16 bis 30	
□ 8	31 bis 40	
□ 4	41 bis 60	
□ 5	61 bis 80	
□ 6	81 bis 100	
□ 7	101 bis 130	
□ 8	131 bis 150	
[] 9	über 151	

ion			
🖂 t männlich	🗆 2 weiblich		
such(t)en Sie?			- 1
otschule chule reife		□ 1 □ 2 □ 3	-
	1 männtich such(t)en Sie?	1 männlich 2 weiblich such(t)en Sie?	1 mānnlich

11. Wodurch sind Sie erstmals auf das neue Power Play aufmerksam geworden?

D 1	Auslage am K-osk	
2	Werbung in einer anderen Zeitschrift	
3	Empfehlung durch Freunde/Bekennte	
[] 4	Sonstiges, und zwar	

12. Welche Computerzeitschriften kennen Sie, kaufen Sie selbst beziehungsweise lesen Sie außer Power Play?

	kenne ich	kaufe (ch	lese ich
64'er Magazin			
Amiga (Markt & Technik)	E 2		- 0
PC-Review	□ 3		
Amiga-Joker	D 4	D	
ASM	D 5	В	
c't	□ 6		
Chip	□ 7	В	

Ich bin nicht berufstätig

Vas machen Sie berußich?	
ch bin berufstätig	□ 1
ch bin Lehrling	□ 2
oh hun Cohillon Physical	

Preisverlosung telinehmen wollen):	

1 101010	riousing termeriment worker	.,.	
Name:		Vorname:	

Ort:	Telefon:
------	----------

Unterschrift		
CHICAGOCIANIE	WWW.	



TEN COMPUTERSPIELE



WIZARDRY 7

Die vertlixte Sieben - wird der neue Ullima-Teil an Wizardrys Thron rütteln?

Matz		Tile	System	Power- Wertung	Test in Ausgabe	Platz		Titel	System	Power- Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92	11	()	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
2	(2)	Secret of Mon- key Island 2	MS DOS	92%	1/92	12	(11)	Silent Service 2	Atarc ST	87° o	2/92
3	(3)	Lemmings	MS-DOS	92%	10/91	13	(12)	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
4	(4)	Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91	14	(13)	Silent Service 3	Amiga	8796	9/91
5	(5)	Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91	15	(14)	Sim Earth	MS-DOS	87%	6/91
6	(6)	Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92	16	()	Fire & Ice	Amiga	85%	5/92
7	(7)	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	17	(15)	Shadowlands	Amiga	85%	4/92
8	(8)	Secret of Monkey Island	Alan ST	91%	10/91	18	(16)	Amberstar	Atar ST	85%	3/92
9	(9)	Populous 2	Amiga	90%	1/92	19	(17)	Battle Isle	MS-DOS	85%	12/91
0	(10)	SWOTL	MS-DOS	88%	11/91	20	(18)	Pools of Darkness	MS-DOS	85%	12/91

Diesen Monat führen wir un-sere konsolenspezifische Top Ten weiter; Kandidat ist das Super Famicom (in USA und Deutschland trägt es den Namen Super Nintendo, kurz Super NES). Leider gibt es in deutschen Landen noch keinen megagroßen Softwaremarkt für den japanischen Bestseller: Mitte des Jahres wird das Gerät allerdings offiziell in Deutschland erscheinen - gleichzeitig mit einer Flut von Spielemodulen: die Softwarefirmen sind schon eifrig am zusammenbasteln.

AMICA ATABI

Platz	Titel	Power- Wertung	Test on Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey island	92%	9/91
2	(2) Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(3) Populous 2	90%	1/92
4	(5) Silent Service 2	87%	9/91
5	()Fire & Ice	85%	5/92
6	(6) Shadowlands	85%	4/92
7	(7) Battle Isle	85°°	10/91
8	(8) PGA Tour Go f	85%	6/91
9	(9) Grand Prix	83%	2/92
10	(10)Mega Io Mania	83%	9/91

Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	85%	3/92
5	(5) Special Forces	8490	2/92
6	(6) Ch.p s Challenge	83%	7/91
7	(7) Brat	80%	9/91
8	(8) Flood	79%	9/91
9	(10)Flames of Freedom	78%	7/91
10	(—)Rodland	769b	12/91

LA CREME

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Wer kann den schonsten (Schwarzweiß-)Mario zeichnen? Schickt mir doch ein paar Zeichnungen.

	_										
Pintz		Titel	System	Power- Werlung	Test in Ausgebe	Plotz		Titol	System	Power- Wartung	Test r Ausgst
1	(1)	Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91	11	(8)	Bonk s Revenge	PC-Engine	86%	10/9
2	(2)	Final Match Tennis	PC Eng.ne	91%	6/91	12	(9)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/9
3	()	Super Contra	Super Famicom	90%	5/92	13	(10)	Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
4	(3)	EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91	14	(11)	Parodius	Game Boy	85%	7/91
5	()	Warsong	Mega Drive	88%	5/92	15	(13)	Wonderboy 5	Mega Drive	84%	1/92
6	(4)	Zelda 3	Super Famicom	88%	3/92	16	(14)	Starflight	Mega Drive	84%	12/9
7	(5)	Formation Soccer	Super Famicom	88%	3/92	17	(16)	Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
8	(6)	Final Fantasy 2	Super Famicom	88%	2/92	18	(17)	Puzznic	NES	82%	8/91
9	(-)	Wonderboy 5	Mega Drive	86%	5/92	19	(18)	Castlevania 2	Game Boy	82%	10/9
10	(7)	Sim City	Super	86%	12/91	20	(19)	Sonic the Hedgehog	Mega Drive	82%	9/91

C 64

Platz	Titel	Power- Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Ult ma 6	78%	6/91
2	(—)Bug Bomber	76%	5/92
3	(2) Bard's Ta e 3	71%	6/91
4	(3) Teenage Turtles 2	68%	2/92
5	(4) World Cass Rugby	67%	2/92
6	(6) Encounter	65%	7/91
7	(7) Volhed	64%	2/92
8	(8) Extreme	6490	8/91
9	(9) Uitimale Baseball	63%	12/91
10	(10)Welltr s	6106	5/91

MS-DOS

Platz	Titel	Power- Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Wizardry 7	94 %	2/92
2	(2) Secret of M. Island 2	92%	1/92
3	(3) Lemmings	92%	10/91
4	(4) Falcon 3.0	91%	1/92
5	(5) SWOTL	88%	11/91
6	()Sim Ant	87%	5/92
7	(6) Sım Earth	87%	6/91
8	(8) Pools of Darkness	85%	12/91
9	(9) Battle Isle	85%	12/91
ın	(10)Gunship 2000	85%	11/91

SPECIAL

ite	Titled	System	Sound- wertung
ŀ	Super Mario World	94%	3/91
2	Super Contra	90%	5/92
3	Fina. Fantasy 2	8800	2/92
4	Populous	87%	4/91
5	Sim City	86%	12/92
6	F-Zero	85%	3/91
7	Super Ghouls'n' Ghosts	81%	12/91
8	Castlevania 4	80%	2/92
9	Mystical Ninja	80%	10/91
n	Pilotwings	80%	3/91

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen S e Zubehör? Haben Sie Software anzubreten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Getegenheit, für 5 – DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik

Und so kommit ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der August-Aus gabe (erscheint am 15.7 '92). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. Juni '92 gende (elscheint am 10.7 92) Schicken Sie inren Anzeigenext bis zum 5 Juhr 92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play Später eingehende Aufträge werden n der September-Ausgabe 92 (erscheint am 12. August 92) veröffentlicht

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

C64/C128

Brote C64-Games nur Onginale z B Katalus Micr Soccer Jaw sehr günslig. Ter 02156. 8193

Suche dringend Aller Ego für C84 Ter C8761 5502 oder schrisbt im Holzner Ftenan Freisin ger Str. 18, 8051 Langenbach

Verk Pagetox (DTP-Modul m. Speichereny.) -Eddflox (erstk. Zeichenprg. f. P.-Fox). inkl. Demosdiskt nur-290 DM Markus Hisge. Schan-korweg. 15. 6348. Heitbarn B.

Vark C64 + Froppy + Joyaboks + Diskbox and drv Disks 6 Monate att für 700 DM Andress. Gawlik, O-4020 Helle Lexington 169

Vors. C 64 mt ca. 20 Ong.-Spieren und Data sotte Wor Interesso hat rull Mo. Fr. von 18 x/ h Tel 05723/36.46

Kaufe Rosenspie-Oldies Billow the Root Phanlasy II Xyphos Reahns of Darkness, Etemal Dago, 2400 AD hippor Moebius, Legend of Blacksilver Dealfriord To: 05832/ 3051 Carsten

Verk Last Ninje 25 OM, Graf Minn 15 DM Dang Freek 20 DM Mayday Squad 15 OM Labywith 10 OM, Grave Yardage 30 DM 10 Top Classics 25 DM cfc Lates Originals To-bias, Tel 0513278315

Tausche de Orig Spiele Neuromander und Bards Tata I I (100 % o.k.) gg. die Spiere Pools of Badlande und Champlons of Krynn Tel. 0267/1/328

Vark. C64 II + Floopy 1541 II. 4 Ong. Spiele 110 Draks. 2 Jayslicks. Reselmodul, 2 Drakbo-ken. Abdeckhaube. 4 64er. Tei. D6187/7172 (Pres. VB. 350 DM).

Drucker Crizen 120 Dis Sinadel Matrix fur C-64 zu, verkaufen, Preis 150 DM, Frank Faber Insweg 88, 4700 Hamm 5, Teilab 18 h, 02381 63,212

Verk fur C64 (100%)ge Cng. Games) Dr fler 10 DM, Transworld 20 DM. Football M. 10 DM fovest 20 DM. Speedba. 10 DM. Tet. 2472 in C. 6420 Neuhaus

Várk C 64 1 + Floppy 1541 II + Drucker + Float C III + ca. 150 Disks mit bekannten Spielen für VHB 700 DM 1741 0671/32761 Emanuel Hans. Kirchstr. 53 5500 890 Kreuzrach

Verk rausche Turnoan (& l. Pool of Radjunce Lost Ning II. Ultima V. suche Man Ministon Golden Axe. R. Dangerous II. Conquestador Andre Wagner OT Spermauer Nr. 6. O-655 Grafenwarth

Verk: C 64 mit Floppy: Monitor: Drucker und cu 40 Disks: NP 1600 DM: VP 800 DM: Tel. 02102-35483 (nur von 18-20 h)

Suche Ong Trucking und Transworld School Eura Angebote an Jochen Gimpfinger Heide-gasse 17, A-2452 Williamodorf

Verik C84 I. 1541 II. Data Joyetick, Maus m Pad Haube Locher Bücher und Diskbox 300 Orig -Spiele + Prg. Leestisks, 100 % o k 6 Monale all NP 1200 DM, VB 430 DM Tel 07/5/78281

Verk C 128 Farbmon + Floppy 1571 Drucker , Ong Spiela Jaysticks VB 700 DM Tel

Verk C 128 - Floppy + Disks + Joysticis for 350 DM VHB. Tec 0.7947/3077, Methan Verk C-84 Fioppy 1541 II Zusatzw, 1 Jlystick Abdeckhauba: Box 100 Disks mit Spielon und Anwenderpg H8, für 600 DM, F. Weszcz Wolkerst S1 c. O-3540 Osterburn

Verk, C 84, 1541. Datasette: Final C IB. Ong. Spiele: Bucher und Hefte für C64, 9 Nader-Malinxdrucker von Citzen. für 750 DM. Tel 08141/2846 ab 1711, Marius.

Suche Ong Last Ninja III mit Anli (wenn ma gunstig) sowie Ani fur Last Ninja — III A. i. b. an. Holger Danneberg: Am Graben 7: 4352

Tausche die Spiele Final Fight und Back to the Future Ittigg. Gateway to the Savage Frontier oder Bard's Tale III. Nur in Berlin¹¹ Tel. 030/

Biete suche survhe PD-Sofflur den C64 und suche alles Air C64. Zuschriffen an Mario Ka-ser Wurzener Sir B, Q-7281 Mockrohns

Serie - égond of Bisckpaver, vers. Barda Taie III - III. Alien, Shogun, Etemel Dagger Wizards Crown Drudtl, Soccerer Lord, zu je 20-25 DM Tef. 0911/6312517

Verk, C 64. Floopy 1541. Drucker-MPS-1230, Datasette, 100 Disks. Box. Joysticks, 12 Kna-sotten, zahleefche 64er Mag., für 500 DM. Tel. 04254/8737 pp. 15-21 h

Tausche Space Queet 4 dt. (VGA) gg. The C. Markey, Sail dt. VGA; At these Noch Bassilives 6, 2000 HH 65 Tel 040-6023358 bt 16 h Vork C64-Ong Turncan Ninju Sprit, H Votan ne, Music-Aus FBs Big Box Mystery o the Mummy, F-16 Agangh Hollyw Poker, Je 20 "M Seige, Fresenstr 9, O-7125 Liebertwork

Ich suche für meinen 84er das Spiel Colonia Conquest Pres VB Michael Schmitt Am Klau-senbarg 7, 8520 Worms-Abenheim

Verk C 128 D + Mon. 1084 S. 2 Joys Maus. Geos 128 Geos 64 ca 40 Prg + 2 Disphasten fgr 1000 DM. Tel: Berlin (Ost) 2320596

Wegen Systemwochsel vergebe ich meine Softwaresammlung (ca. 400 PD-Desks 8, 200 Congmièle) Fersegunistig Wer-imerzesoneti, kann eine Liste mit einer genauen Aufstellung gg. 3 DM in Brudmarken erhalten Stefan Hufs, Stefa wort Gel-Verkauf. Dimiperioer Str. 87, 4200 Bochalt.

Verk, Ong. Ultima VI für C64-128, ong. verp und ungespielt. Preis V8. Te: 05272/5333 o 05272/7975

Verk, C64 II 1541 II. Farbmonitor TV Tuner, ober 80 0 sks. Joyshok, Datusettenrecorder mt Datasetten, Module, HB, Ongma-Disks. Tei 0 2058 II 347 (ab. 15 Utir und 20 Unit), Preis 500 DM



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung fängerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postfager-

Verk Turncan II für C64 auf Disk oder lausche gig Final Fight oder gig Wrestling Maria Tel

Verk C 64 II. 1541 II. 4 Joyalicks. 18 Drig-Spiole. 40 bespielte Disks mit ca. 150 Prg. 2 Stechnodule. Abdeckhaube. Diskelterinorher otc. Press ca. 650 DM. Te. 083447330. And.

Amiga

A 500 1 MB (abschaftbar) Zubehör und evil. TV Modulatorwegen Systemwechset, alles erst 3 Monate all und 100 % o.k. VB 650 DM Tel. 0754144981 (Jpns)

Verk Armon Corp., z.B. Zack MC Kracken, Manisc Manison Indiana Jones (Adv.) Strike Fleet Battle Isle Loom. Red Storm Having Super Cars If 1et (2-387) 66

X Copy professional zu verkäufen mit Hardwaren von Preis, VB. Teil 0209 782902

Amga-Onginale Larry 3 (d.), Cruise for a Comes in 40 DM Magar offist Xmetr in 35 11 Fü Mega-Drive. Todoum + Eart, Magical Hat Might + Magic, Dut Run u.s., Tel. 06322/

A S00, 1 MB 2. Lauhverx Monitor Philips CM ~433 ~ Disk. VHS ~ DM 8 shor zerr 124 M ~ mr 24 4 Basid ~ DM Action P Jany 126 JM ~ 2 Bench Janis 2 sam vin 2100 DM 1 m 24 shorts

Verksule alle AMS, PP Amigs Joker u. a lür PC Pros 2 DM Stück St. Schramm Pf 1333 3549 Wollhay

ver infe Amigs 500 mit 1 MB + TV-Modulator und mit 12 Spielen (Larry 3, Turrican 1 + 2, Raint - Ist, Final Fight (swi) + 2 Joy für 850 DM Tel: 08294/5389 ab 17 30 Uhr

Veril Starbytes S Socoor Ghergis Kann, Populous 2, Lemmings 2, Railroad T Gruse Ior a Course, Muds zu ja 50 DM S Hogalo, Romensk 31,8933 Untermeningen Tel 08232, 1726

Verk, Game-Boy + Light-Boy + 5 Module (Kwirk, Tetris F1-Spirit, Double Dratgor II), Dra-301 - 21 | 1 300 DM (NP 480 JM 12 984) 32201

Verlaufe ong, Game-Boy-Modul, Ninlendo World Cup im Wert von 40 DM. Achim Zeiler Tel. 97124 1355

Verkling, Elvira Mistress of the Dark in Werkling 45 DM. Achim Zeiler, Tel 07124/1355 Suchs Tauschpartner für Amiga 100 %-oge Antwort Schickt eure Listen an Haktan Kök Oberw Hauptstraße 68 7632 Friesenheim 2

Verkaufe Steigenberger Hotelmanager + alte C-64-Spiele. Preis VHB Telefon 07944/2488

Verkaufe Amiga Ong Nerronom 40 DM. Dra gon Flight 46 DM. Drawhen 45 DM and ulfima Villag 50 DM. Tei 08331/71606

Verk A 500 + Mon 1084 S + 2 Lfw + HD 20 MB + Speich Enverterung, variable von 512 KB -4500 KB (f) Tel, 08105/14480, VB 2 300 DM (

Amige-Top Spiele zu verk. z.b. Bundestige-Maneger prof., Day of the Phazeo, Wellstraet Wozard Ringside Carner Comand+ weltere 24 Top-Programs Tel. 02258/3143 ab 17 h

A-500 - 1 MS Specherpryederung + 1 exter-nes 3,5-1, advest - 52 MB-F estpate m + 9CSI-Controlle + Amga Adlion Repay 3, zusammen für 1800 DM VB, such entzeln zu verkaufen Tei 022563143 ab 17 n

vers. Or. Moss y Island, beein jo au DM M. i. Wishing Zak Mc Kracken, Muds je 25 DM J. ang. Khan Squigh, Time Audentals et 15 DM J. ang. Khan Squigh, Time Audentals et 15 DM J. and M. i. Oscal 5234.

Tausche Falle-Gates of Devin Fedum of Me-dicas Bloodwych Data Des Rockin Roll Zack McL'racken, Lo. F. gogen Crakkhen, Karhadas-s, Stackfeder Scheuer Scheuer, an Schmitt Bas-ca Talat (a) 6-9-8604 Buschberg Tellerion 0951/ 677*1

A 2000 C, 1 Jehr, 3 MB, ext 3,5"-Floppy Ong. DeuxePant S, X-Copy Prof. 13 Spicts (Fato Muss. Fish. Lammings u.e.) for FP 1000 DM Dellar Achi. Richtenstr. 8,5419 Muscheld. Tel 02894(9174

Stiche Menuny Intensi 2ak McKreuke Manad Manade Indiana Jandi an The Isst Crusade Angelote schriftich an Alexander Wellmann Ringstr 7 4513 Behn

wark, für Amga Original-Spielle zwischen 20-40 DM + 5 Rm Ramm of SS 1 35 DM Gods 35 DM Lerry III 35 DM, Rise 40 DM Turnean I 20 DM, Lefus I 25 DM Krynn 30 DM, Wongs 35 DM u v a. Tell 0884+8816

Varix Arringa 500 + 1 MB RAM + 30 MB-Fest piatra - 2 LW i Monitor + Roc Knight + Hand bucher + Disk Box Alles 100 % GK NP ca. 2600 DM Ter nur VB 1600 DM. Tel. 08841-8816

Verk orig. Lotus Challenge I für 35 DM (2 Wochen alt) suche Monkey II für 40 50 DM (ch habe auch andere Spiele Tel. 06762/7286 (frag) rach Mathas)

Täusche von PD un Demosil Listen an/be-Holger M. Dr. Georg-Sauerwein-Str. 22, 3212 Gronau

Amiga Musician suchi Kontakle zu anderen Music Wizzards Tei 069/6664602 (Thomas) PS Ich suche ständig neue Samples und Demas Suche Coderfur Dema (zahle gut) Österreich*I PC- und Amiga-Solt. Nur neue Originate Gratisiesto bei P. C. Postfach 38. A 1263 Wien

Verk, 1 Jahr jungen A 500, 1 MB, 2te Floppy Joy, Mouse Zub wegen Systemwachsol, 100 % a.k. VB 950 DM, Felix Tel, 02150/3211

Amiga-Ong Special Forces, Monkey Islands III je 60 DM, Invest, XCopy V S 2 je 40 DM, Falcon MD 1 Fowermonger Data WAVI je 30 DM, Waterboo Hard Drivin 1 je 20 DM. Tel: 04254: 9739

Verk Amiga Ong fur 20: 30 DM pro Spiel z B Dungeon Master Poor o. Radience: Populous. Sim City, E. Hughes, int. Spoper usw. Matthus Hauck Ter. 06:331-4493

Verk Amga-Ong, Their Finest Hour für 40 DM, in Top-Zusland! Tei 07309/3911 ab 19 Uhr Verk A 500,1 MB 1084-S-Mon , Jöystück D-Box + 100 Datks, Lieratur Orginate, 8 Monate all Press VS Tei: 06074/32662 (nach Dathor kragen) at 15 Kragen)

Verk A 500 1 MB 3.5" Sterec-Monitor 30 MB HD Schatkonsole 6 Ding. Spele 4-Joys [Pres 2150 DM] 8090-Board 2450 MHz, 4 MB Press 2850 DM. Te 06107/8557 ab 17 h West 2850 DM. Te 072452001 MB 2004 MB 200

DM Tel 07245/2091

Amiga kaputt lides kaputt lides deskiegenmeine Sprelesamnitung auf und axt. LW für 80 DM Liste vert , Tel 07181/86278 (Muto vert) ab 18 h

ab 18 h

Onginale Monkey II 45 DM Shadowlands 45 DM Lotus 1 40 DM Lemmings 30 DM. Millenium 2 2 20 DM Tel 07082/20433 ab 13 h, Sven-Rauter

Verk: A 500 + TV-Mod für 450 DM LW 150 DM Drighter-MPR 1700 C 190 DM Action Reporty 150 DM Trackstudio 70 DM Skilphivm 60 DM Zu 1990 DM Tell 1925 81 6

Verkity, A.S.K. Cragniai Populaus i p0.0M Wy iiiy 7.45 JM Bunde iipi Mur Prof 50 EM 71, 455 JM Bunde iipi Mur Prof 50 EM 71, 4552 JM Dugli -Vark A.500 Mondor 1 MB Spoicherewederung, Liz 1000 DM, NP 1400 DM, Tel. 0897 759164.)

WB B

> Emerad Mino Lund (1) Ong) posucht K Böker Weitherstr B9, 4800 Blelefeld 1, Tet. 0521/ 132932

Suchs Jump and Run- und Action-Games Iu Amigs Thomas Stackmann Mühlstr 21, 8907 Nussioch

Billigit Super Originate z B. Populous II. Xenon. A 10 Tank Killer und The Blues Brothers je 29 DM Tell Cottbus 22953 od Arco Resser Haltenser Str 6 O-7500 Cottbus

Suche Tauschpartner für A 500 (1 MB) aus aller Wert Habo alle + neueste Gemes Schickl oure Listen an Philipp Weinberger Stadtpustz 24 A-3874 Linschau

Vork Amige-Orig, Bundesiga Manager Prof G. F. L. Championships Football, Prese VB Tel: 05723-1088 Toisten

Verk A 500, 1 MB, 2 Joys Mon, 1084 S. Buchet Anwendungen Speleru a Lemmings Great Courta 1 F-18), kpl. Press VHB 1400 DM Tell 1969278343 as 0.18 h

Verk und tausche Amiga Demo-Stuff (unly toget) Listen mit BP an Timo Zauge. Upper sreporstr 39 5090 Leverkusen 1. Lei ab 17h 0214/64318

Verk Micropro God, alles orly verp., mit a-Ant for 45 DM, Tal. 08103/2834 ab 15 in Pricinas Suche Rollenspielo after Act we Spirit of A Ambertaint, Derklands, Fatte, Immortal uses, volv Chaos, solir insighte gripe in an

Vork orig. Zek MC Kracken (es fehr aber ox Zeitung) für 60 DM. Tel. 030/30/21259 (ne Sensiags) übrigens mit Komprettökung und Den strob

Velk A 500 Mon 1084 5 ≥ W 1 MB, 24 Nadel Drucker Abdeckfaube all Bechar, 8 i Disks + Box 3 Joysticks, ong. Dokumeralin Relaccions, Footbal Manager II für 1800 DM 7ef 02265/9258

Verk well-Arroga-Ong † p-30 DM z B Unrou Tusker Balman Line of Fire Plaque, W Cur-Soccer Italia 80 Turnican II Technocop, Batte Squadron, Stryke u.v.m., Tel. 09264/1457 ab 38 h

Verk A 500, 1 MB. TV-Mod. Joystick for 650 DM. Verk Speedball Projectyle Infel prisse Xenomorph (a.i.edt. Anii oderligii dt.), yu 20 DM Tei: 08105/1425

Verk Originale¹¹ Hard Ball 25 DM, II Came from the Doser 45 DM. Vermees 25 DM. On no more Lammings 29 DM. The Goddather 35 DM. Versand per NN. Tet. 08671/4140, Tobias

Ong Battle sie Kings Bounty Fye of the Beholder Aband Places Spirit of Adventure to 40 OM Captive 30 DM Drakkhen 15 DM Tei 0209/23726 ab 19 h

Verk, Orig, Courts I) Pirates, Indy III je 30 DM. Flood, Kick Off III je 25 DM und Microproso Soccer Speedball Klax je 15 DM, zus 150 DM Tel. 07128/2133

Suche Lemmings (Cttg.) 20 DM und Railroad Tycoon (orig.) 20 DM. Tel. 06432/62620. nach Oliver fragen (nach 14 h anrufen) Verk, Buck Rogers, Poot of Radiance, Eye of the Benober Stanghale, if Curso of the Azure Bonds, Champions of Krynn, je 16, 35 DM, Tel. 1228/25/3486, Michael

Orig. Battle 60 DM, Powermonger 40 DM Cosmic Pirales + Sphencal je 20 DM. Tet 04 31

Vorx: A 500, 1 MB RAM, Mon. 1084 S. sowie HD 590 20 MB, 2 MB RAM, in Fosional in Enrate is Spring Zuberto-und alle Ac Ausgatem U 190 JM H. Hotemann Ter (6913-7014 Achtung Freehalf Suche Soltware aller Art für A

Achtung Freaks!" Suche Soltware aller Art für A 500 (mbk. 1 MB): schickt euro Listen an. M Werdellstein Felsemeng 6; 2407 Rollenburg 1 Verk Mon. 1084 mit Anschwißkobel für nur 250 DM. Markus Flags, Karfar 7, 7340 Gerelingen, Teietennummer angeben!

Verk: Ong. Graffé Man 5 DM. Gamson B 10 DM. Sal. 1. Glöcesrad (Neuvert 40 DM) with nor 15 DM. alle Prede VO. Tei 0662164724, Crine. Suche ganze Sperium min un pen un 5 Bertan de alte Spine von SSI Infocom Ongin, Teis rium über auch neue Nur Onginaio. Teil 0721 859677 Bonnard.

Sper Action Res or Speriment Test of 27 859677 Barnard

Verk. A 500 + 180 Disks + 30 Ong. + Action Replay + Drucker + Mon. 1084 S. Spercherenv. 2 LW, 2 Joys, Super Maus. Literatur. Demos usy. Tel. 05441 1080 Reno (Pres. Vern) (Pres. Vern).

Verk A 500, 1 MB. 2 LW, NT Action R Drucker, Mon 1084 S 2 Sticks Maus. 180 Desks. 30 Ong. Literatur Anwendergr., Demos. VB 1800 DM Tol. 05441 1060 ab 15 h

Verk, Ong Monkey Islands 45 DM+ Lösung F-15 il 50 DM Kaiser S0 DM Nam 35 DM Staflight 30 DM, Claderer S5 DM 3D Constr K-160 DM Tell 08144698 pb 14 h Verk, Amgs-LW A1011 (NP 220 DM) for 150 DM, Kalum benutzi oder fausche LW – Maro Land og TV-Tuner Tell 0203/442918. Frenk Krapeni

Land gg TV-Tuner Tel. 0203/442918. Frenk Kramer Verk, orig. F-19, Bards Tallo III + III. Codex, Dungdon Master Captive. Bloodwych DD Super Wonderboy, Archipelagos u v a Tel. 040 643/6614, 1 20 h

Super-Wonderboy Archipelagos J v 8 Tel. 040 644552 (ut. 201) Verir, Roger Rabbit, Lemmings, Rod Baron für Amerii Serrebbi an Untersberger, PF 43, A-

Suche O symble izable faire Press, Sword of A sport (Circ., gos) instance of 3 King don's An., in Thomas Holler 16, 05, 21 (Circ.) and the circ.

Von 688 Sin Antonice II. 2 and the Development Batton High rin in whoch the Half of The Mill of the Antonice II. 2 and the Antonice II. 3 and the Antonice III. 3 and the Antonice

Verification (Ref. S. All.)

Verification (Re

Verk: 80 Games (keine Rollenspiele bzw. Adventures) für 40 DM + 1 Freispiel: habe nur Neura (Rodland, Lemmings, Turncari II Mercs, Swiv. Prehistorik usw.), Tel. 05439-1491

Swiv Prehistorik usw.) Tet 05439 1491
Biete neueste Soft (PD) für PC und Amga Gratististe bei Sparrer Serge, BP 200 L 3403 DudellungerLuxernburg

Gratestate bei Sparrier Serge, BP 200 L 3403 Dudelange/Luremburg A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 Sibder Philips Personal Monitor 350 DNI für 2000 DN zu vork m. ca. 100 Deg. Cames Direkter VPS 1000 DM vz. 550 DM Tec. 60503-179.

Verk, Atan 1040 STFM 60 MB-Festpane Extras 2 Monitors Stander 35 Speele 2 MB 2 LW, PC-Emulator, 10 Prg -Disks, 2500 DM VB Tel 0212/591395

Suche Techno-Prg für Amiga Plus egal welches. Pres VB. Andreas, Tel. 06103/3290e nach 19-h. Suche 2 ...W + Eye of Benolder. Biete Mega Drive (PAL. + Super M. GP. Schriebt at Dandy G. undmann. Schonacher St. 15. 7740 Troding Mon. Philips CM 6833 Color f. 350 DM verkauten K. Neumann, 4709 Bergkamen, Ter 02307/ 85655

Amagi Oc.; Bloodwyck is DM Man United Europe 45 DM Powermonger 50 DM, Folt, Coroues: Man United wite Soccer F., Metal Planete je 40 DM, alle 300 DM, 16 088039672

Verk, Ong. Double D. Bill (dt.) 50 DM, Vroom (dt.) 50 DM, Muds. (dt.) 25 DM, Masterchazer (dt.) 15 DM. Emerald Mine II (dt.) 15 DM. Tel. 08668 1309

Verk. A 500: 1 t.W. 1 MB. Monster 1884 S. 18 Onginate, for 1100 DM. Derief Heidelmeier Alldorfer 1, 8070 (ngolstædt Verk. Ong. Battle Isie SO DM. Ovter 07 40 DM.

Starbyte Super Secces 50 DM, Turican 140 DM and Power Drift 35 DM Ter 063922531 Verk Drucker MPS 1550 C für SS0 DM, mit 140 power Drift 150 C für SS0 DM, mit 140 power Drift 150 c für SS0 DM, mit 140 power Drift 150 power C 84 Tet 098541/350 (Schutter Jaachym)

Tausche Carner-Command, F-16 Combol. Worlt nex Junen 18 Propuecus II, Strike-Fleet ade Bunder Ja M. Pier Tet 02181/844825 pp. 19

Verk. Amga-Ong. Bilds of Prey, Lemmings. Champions of Mynn. Great Courts. II. The femoratal Loom Battle isle. Red Storm R sing. Te. 09921/1/284 ab 181. verk. ong. Smc1ky. Rock'n Roll, Turtin, Demovinter Stargider III. Xypots, Gauntiel III., Legend of Faerghala Bisodhych I + III, ye 30 - 40. SM. Te. 0931-053125 III.

DM Ter 0911/6312511

European Game of the Yea
On No. More Lemmings (eigenständiges Pig.)
60 DM. Powertranger nut 20 DM, T. Sicken
Kattenberge 38, 2110 Buchholz

A 2000 F Entimon • Lengup • Spiele • actuelle Anwendersoft Maius Joystick Bucher, 100 % O titr 400 DM 16t D1121 40507 Vgr. A 500 mt Farbmen • Spielen und Anwendersor Lengup Thaus Joysticks und Repticher "18e Top-Zustand, 10180 DM 16t 01121 40507

v = 3,500 1.86 keV Frieips Fartinton 4 y less 2 Mayers will 56th Buchar Z Dasse ten noting a transport VB 1777 FM for the 1940 2 yet 1 Kang 1 keV 2 yet 1 Matter than 1 Ma

Surine Origing Band of the Cosmic Forge band 6 KMA Suche Bußerdom Ong Horoes of the accellentation of Charles Street Back grows of the Accellentation of t

VF. A 2000 2 LW Kesk 1.3.3 MB 40 MB SCSHID Stereo-Morr opt Mouse + Pad, Orig-Software on 30 Frothstediscriments 5° Fachilitatis 1° 2000 DM 161 BB271401 VF. CSC 2000 DM 161 BB271401 VF. CSC 2000 DM 161 BB271401 DM 161 BB27170856 DM 161 FLD BV071 DM 161 BB27170856 DM 161 FLD BV071

Verk A 500. Farbmon + 2 Fachbücher + zustätzliches LW + 1 MB tur 1100 DM. Tol. 089r 4301633 ab 18.15

Verk 1/2 Jahr atten A 500 1 MB, F 18, Turndan F 18, Turndan St. xv4. Batix 1 v o 3 Worken are subsensif 18, B 20 DM 144-64 euch ab 19 h unter Tel 0,228 516810. Torsion Verk 100 Jahr 1 Tank Palajon Thundarhawski. Pri 5 Strikes II. Wild West-World u.v.m. auch ede Mengo Ani Vordanden Achlung nur von 17 - 21 h. Tei 040516310.

Bin an neuester Software interessiont, such deshalt Tauschpartner, kaufe aber auch presgunstig Listen am R. Walter Bischofswerder Str. 9 PSF 570 O-8060 Dresden.

Medi. 22 Opposite system PD-Pto. die uch in

eine PD-Sone aufnehmen kann 16: 06643-1254 Steffen Wegen Systemwochsel habe ich noch viele Spiele lur den Amiga zu verkaufen. Liste amfordem ber R. Haas. Hetzendorfenstr. \$8/4/1, A-120 Wien. Stop! Amiga-Solbearé zu verk, euch gule Demos und div Anwenderprg , also ana Talefon, 0281/805376 (Tammy) 24 h dank AB

A 500 1 MB, 2 LW Mon. Monkey Islands. Their Finest Hour Larry I, Zek u.v.m., 2 Joys, Ped. Zeischnellen, IJahrali kawmgobt, 100 Nov. NP 2500 DM, VB 1999 DM, H, Bäche, Am Krour 2 O-8906 Kahra/Thur.

Verk. A 500 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S.

Verix, A 500, 1 MB, 2 LW, Mort 1984 S. Zubendrund große Soffwarresemmung für 1100 DM VB. 7e. 02238/52/85 Suche A 500, 1 MB, HF -Modulation Maus, Netzied eventuell Disk, 100 % o.k. an. Schmitle Dirk, Ebertatr S, O-8809 Witthen (bis 700 DM)

Verk e.n.ge (Orig.) Amiga-Sott zw. 5 und 30 DM. Außerdem noch für schlappe 75 DM. Speicherenv. 0.5 MB + 1.1 W und Action-Replay Tail 06151/22317

Verk Elvira Bluck Higgers Frankflor Letter mings Rise of Dragon Heart of China Bane of the Coamic Forge (Aries 35 60 DM) Tel. 02067 1277.

Verk prio Monkey Islands (ko. dl. 1 MB) 50

Verklang Monkey Islands (kpl. dt. 1 MB) 50 DM Lamy I I (kpl. dt. 1 MB) 70 DM PGA Tou-Golf (dt.) 45 DM Alexander Fe4 Sudelenstr 14, 7322 Dargdorf Verkaufe A 500, Speichererw, Monkor, 2

Verkaule A 500. Spercherery , Monitor, 2 Laulwer, Maus Abdischaube 2 Jospiticks, Listeratur, 4 Grig (Turzean II, Tody II, Myg 28 Battle Isie) viel Soft, ASM's, VB 1400 DM. Teresiscess-25500. Verk, Ding Eye of the Bencide; 40 DM, Formu ta One Grand Prix 60 DM, Winzer 30 DM. Teresis-

One, Comp., respect to A. DO will Monkey
S. L. M. of V. space Gloss flux a. Shou
Aut 85 DM. Te. CO. 12 No. 10 at
Verla Dr. No. St. 2 no. word. no. 0 DM
Te. UCAS 2007 For a. 2 no. word. no. 0 DM
Te. UCAS 2007 For a. 2 no. word.

Te: 05/43/2007 rs.g.s. Monate alt), 2 Cng. Joystock Mass. 10 Leardaks zus 500 DM V Krüger Breinsste. 134, 0 3400 Zerbat V Krüger Breinsste. 134, 0 3400 Zerbat V Spelle, Stent Bervicell Fisher of Typeon, Mega. p. Name. Pileart Hour user VB 1000 DM 16/01/s.s. 1349/2009.

A P. I MB. Mon 1084, Maus, 2 Joy-20 v. n. (r.B. Lurrye, Ulopia, Bundeshi not Pepu cutil Lurry, MPA 2200 DM. Tel. 408 as 17:30 h. Marcel Am. S. Lave yubs 10 von B. Visitecho for Bar. G. Takifa Say, an Schwerz Fux 055-645

Use of the Continue of the Con

rm Verlängerung usw., aucht neuen Basitzer für nur YHB 950 DM. Ter (BS152/2689)
Onginal zu verkäufen. Populous 35 - DM, Drakkhen. Champlons of Krynn, Indiana uones Illund Zak MC Kracken, j. 40, DM, Bane of the Cosmic Forge u. Starflight (Hür 50, DM. Ter 00402-680)

Zax Mc Kracken, je ku, - DM, sane onno Lobmo Forge u. Starflight III für 50, DM. Teir 08402 6806 Of g. z. verix kings Quozi x II biş ivi Quoz Minih jaler - N. Y. Rocket, anger The Pawis, Bermada Project, Golskin ziv Durrain hv 20-30 DM. Teir 08402 8680 Phomis v.

Verk Blasteroids 15 DM Bloodwych 20 DM Interphase 15 DM Band# Kings 50 DM, mitortal 20 DM Imperium 30 DM altes orig. Tel 02662/6455

Verk die Bücher "Programmieren in Besic" Assembler Datamat, Know How, Amege DOS und den TV Modulator für 60 DM, Tef 08669 37334, Thomas Verk ut tausche suche Opp. Sonele beuptzund

Vark a tausche suche Ong Spiele beverzugt Stallegie - Rounnspiele hahr Bally is van Sient S. III, Bandil Kings, Second Front usw. Tel. 07041-41026

Verk A 500 mit Ferbetonion guten Spiteren und Programmen. Lemsoftware, Vokabelinerie Fachbuchen, Zubehöt uns, 988 m 1 tog 21 stand zum Preis von Sto UM 1 tei. 075/350057 Verk A 2000 mit Farbmon Maus. Jospitok Fachsteratur, Lemsoftware. Spiter und Prg., allos in Destlem Zustend. Preis 1450 DM 1 tei. 073/1350457.

Verk, 2, LW für A 600 Populous II. Mega Lo Mania und Chempions oli Krynn, alkes 100 % oli, Prees V8 Tol (2852/5850 Alkrander Achtung! Verk, A 500, kpl. mill Farbmon, Mouse und 20 MB Festipalte für 2830 DM, Markus Prefer, S240 Alsfort Tell 02741/28788

KLEINANZEIGEN

Programm-Disc Doktor gewernt, dringend izahle reitir gul. Tol. 05243/76.5. Iragi nach Johannes. Verk. Games Importum, Mega. Jo Manna Bastile Cominand. Powermenger (Vorld War f. Buck. Rogers, Ameur-Goddon, Chaes Strikes Back. Verk. billig. Tel. 06146/1236, Christof Hochhears.

Verk Cadaver und Yurrican III für je 35 DM. Tel 06227/4737 (xieri Yausch) Suche Legend of F. Summer Games, Badands verk Gunboat 40 DM. Space Ace 50 DM. Ter 04361 1238

Verk Cosm Forge Mistwinler (I) e 45 DM, Dr v Lass 30 DM, Berlin 1946, Lords of Doom, Logo p. 20 DM, Sarakon Gazvity Capt Blood je 15 DM. Tet 09281/42917 Wolfgang

Verk A 500, 1 MB-RAM, RGB Mon. en BTX Terminal, 2 Joyaboks, Majuspad, 14 Ong-Garries us Larry I. M. Indy III VB 1600 DIX Tei 09502/2274 (Markus) Suche Ong, Spiel Filik, Pres VB, Schnellangfen Tei 042/1471992

Verk A500 1 MB 2 LW HF-Mod Jogstick 10 Ong-Garres (R.R. Tyccon, SS 2) 26 PD John - ur 500 DM Tet 0208/25546 ab 15 h A 2000, 2 x 3 5" 6 25" LW 3 MB-RAM Mon 1081 PC-Narth Maus Joystick and div 50ware 2ubahor um 05 10000 VB, NW 30000 T_{em} 0222/555168 abarret (Austra)

Vinh. Org. Kick Off II 30 DM Might & Mage: II 50 DM Fatcher + Missionedisks -- II, 100 DM Suche dingend. The Big Deal Anope an Eastern State of the State of the State Number of the State of the State of the Verk Originals Formula One Grand Prix PGA GOII Rail Road T, Hard Diver. II Becchnet II Zalschilter. ASM, Power Play. Tol. 061317 341821 to 15

Vers. 5 Superspiele: Crack Down: Unendiche Goschichte für 100 DM oder einzein für 25 DM Tol. 07162/24454

Vers. A 500-1084 Storeo-Man. + 40 Ceerdisk. 7 Spelle 3 Monate alt. NP 2100 DM, für 1200 DM. Marburg, Tel-06420 (648 (Manirod und Thorsten)

Verk ong Cadaver Batman Z-Dul Messie Command Label-Print Siot-Cara, Turbo Out Run, Initromaker u viele Kontplettidsungen Ten Dat 95/372

Verk Amiga Ong Spiele Feary Taie Falcop Kick Off i Player Manager, Eye of Beholder Spherica Bundest M Te 08/08/222 Verkauta A 500 + 1 MB + Montor + 50 Original

Verknulle A 500 + 1 MB + Montter + 50 Originals (Populous III usw., alles 100% O.K., für nig 1299 DM Verhaude auch Minga-Drive (neuwertig) + Spieta für 350 DM (100% C.K.) Tor. gs. 7235123

MS-DOS

Vark Monkey Island II Pirates, Indy 4. Liftles Kurse). Rairoad Tycoon, Ullima 6. MM 3 Evra Spelicaster 101 201 Tel 02173/51828 a 17h Hoger

PO-Ong Might & Mapic (1 kpv d) (3.5°) 70 DM Jilman (5 km d) 52° + Bane (3 km d) 50° DM Better State (3 d, 50°) 60 DM, Turnofile + Trous (5 26°) 40 DM 22° Porto 7° 0 05232 2103 do 17° Verk PC 386-33 mt 4 MB Speckher, 2× 105 MB DS 144 MB sind 1.2 MB Floodies S-VGA

Verk PC 386-33 mr4 MB Speicher, 2 x 106 MB HDs. 1.44 MB and 1.2 MB-Floopps S-VGA Karlo, 1 MB bestuckt und S-VGA-Monter für nur 3000 DM, Tet 0531/336833. Holger

Verk oder trausche Mil 1.35 DM GC II 45 DM Crash Course 35 DM Swoll 50 DM, suche Larry V Star Trek Verk Game Boy (109 DM) + Spielor R-Type Tennso Castlevants alle ja 25 DM (GB + Spiel 180 DM) Tel. 07544/8544

*Achtung ** Vertaute für PC Graat Courts 2. Mano Andretti Ökoropoly PGA-Goll jeweis zu SC DM + NN Sowie einige PD-Programme (Anwendungen atz.), Tel. 0898-977696 ab 17 Lint.

Verk WC Messon + II.WCII Sp Op I Stent Service II. Indy 500 E te pus Their linest Hour Tell 0870/2081 at 16 h Verk od lausche Monkey I dt 25 DM Crash Cours 30 DM Swolf 45 DM Great Cours 11 40 DM suche: Formula One Grand Pre. Gunehje 2000. Wzand 7 Tell 07548-854 pt 40 h Vark, Lauschelong Loom Budokan Megatr 1, M1-Tank P. Sye dt. Andielti. Pop. Satille Isle, LHX, Gt. 2. Rise of Dragon dt. Ralicad Tycoon, GS 2000, Elite plus. Tel. 08325/988, Martin.

Verk, Euro-PC, Herc. + CGA-Mon., 3,5° LW, 570 KB-RAM, MS-DOS 3.3, GW-Basic, Works 1.1, view Bucher u. Spiele, 1500 DM NP, verk, für 1000 DM, Teil 08082/21432, Plohan verf

Handscanner Gen Scan GS 4500 zu verk bis 400 DPI isprimst Software u. Ameriung. 190 DM (1 Jehr att. Topzustan). Ter 08233-656 Verk Ong, Mad TV 50 DM. Consisted 45 DM. Ishino 35 DM. Kinx 19 DM. Big Business 30 DM. Prom Lands 9 DM. St. Service (1820 DM. Kinstall Prom Lands 9 DM. St. Service (1820 DM. Kinstall

Vork: Savage Empre 45 DM Imperaum 35 DM Marhan Dreams 55 DM: Wonderland 40 DM Lemmings 50 DM: Command HQ 55 DM: Carmon Sandlegg 20 DM: Bana 50 DM: Tel: 0631 16359: Alex

Suche Wing Commander I + Secret Missions II und III und Wing Commander II + Mission Disks Nur Originale gesucht Tel 06043/2913 (Matthiss) ab 16 h

Verk Soundbaster Karte mit Ant u. Stereo-Chips IG: VB 230 DM (7 Monate att) Chig. Sprete Speedball it 40 Power Dntt 40 DM Omega 30 DM. Tel. 04956/3455 Ave Garnes 5.25°, zu verkaufen. Barast Taei III. Id: Act is 50 DM. Seelissation 201.60 DM and

DM Tel 07663/9644 ab 17 n

Tauache div Spielle gg. Indy IV EOR 1. Gods Sim Ani Star Trek. Longbow PO 3, SO 4, Guilsalton Larry S, Soundbiaster Jan Mone-le Suizero S. 0314 Lauazero 1 to 05102/569

Suche EGA-Mon mit zugehönger Grafdsunder (Raum Frankrufk) 1 To 1095/514045 16-18 n

(Haum Frankt-(4M.) Tol. 089/514045 16:181 Vark PCXT, 5.25*LW 20 MB FP 18M Col. Monitor Kayboard DOS 5:0 Mercus L., Fishtelgebingsistr. 25: 8580 Beyreuth. Tol. 0921/ 92806 VB 850 DM

Tausche Maniac Manison gg. Morkey Island oder Lemmings oder Indiana Jones III. Tel (1917, 8 in 1, 2).

Suche Tay Supporter: Faustic Purer
Knppengase 8, A 241 y Harb
C exh Court: DM 10 y instruction 6.

Clash Court DM 10 Clash Fall R COM Private R C DM Private are 15 DM Mayor as 15 Cra four 120 DM 16 DM

do 20 miles migros in proprientes e la companiente de companiente de la companiente de la companiente del companiente de la companiente del companiente

Taucone Trig at the Stry It-Stein sand it sons the property of the Stry It-Stein sand it sons that I sand the sons
Tausche Ong. A-10 gg. andere Simulationen, verk. 9. Nader-Drucker Pescock D-1013. bauglorch MT-81, 150 DM. Ronald Putst. Bauernsedlung 1. O-1240 Querlurt.

Verk orig verp Flugsim 4.0 Gunboal A10-Tank Killer Air Combat, Das Boot Red Storm Rising, Last Patrol (e &S 300 Tel Osterroch (0)6467/7624 (Herbert) ab 18 h

Verk, fur PC (5,25°). Secret of Monkey Island II 55 DM. Team Y. 35 DM, Flight Simulator IV 50 DM. Komplett 115 DM. Chrisban Amkiger. Tel D6542/2962

Verk. Ong. Adlla-Card + Jukobox, Visual Composer + 10 Doks a 24 Songs + 2 m Kabel fur 220 DM Patrick Scharrenberg, Tel, 021517 662968

Ong Beholder II. Monexy II. Buck R. II. MM 3 Swoll, Startrex je 60 DM, Indy III VGA, Sim Earth, Bandit Kings, Nobunaga II. Monkey L Buck I. Air Combat. Command HO je 50 DM Tel. 07258/8520 Verk PC-Cosmos 90 DM (mmortal 35 DM Star Saga I = II je 45 DM, Star Fleet II 40 DM. Buies of Engagement 45 DM, War of the Lance 35 DM. Tel 0209 86381

Verk PGA-Golf 30 DM Bundesiga M Prof. 40 DM Sm City + Populous 30 DM Wolf 30 DM Indy III 30 DM Gold Rush 20 DM, An Art of War 15 DM Tel. 04135-5147298

Sur 5,25° Nova 8 3,5° + 5,25° Indy III (di) VGA Vers. 3,5° Mad TV (15,25°). Eye of the Beholder (di | Tel 02041:27258 Frans.

OF Staath Loom. Centuron is 90 DM Sensin Woodertand Lemmings is 45 DM KDV (EGA) Larry Triple je 90 DM Fipo 25 DM Indy III 30 DM WC Secr. M I zu 20 DM Tel 07942/3077

Verk, Wing Commander 45 DM SMT+11 je 25 DM Tei: 05375-1825 zwischen 13 und 14 h Suche Wallstreet Wizard! Verk die Ong PC Spielle Joe Montana Kick Boxen TV Sports Baskerball, Tel: 064034560 ab 19 h (Stefan +

Voti. Monkey Island, (Ong.) for 60 DM und Notin's 8 South (Ong.) for 60 DM und Fish Titlet, Notin's 8 South (Ong.) for 60 DM Enk Titlet, Watter-Fredrich Stil 37 O 1115 Botin Met. Eye of the Bendler 45 DM Fred Saron 50 DM Space Class III (id. 35°), alles Chrystale Ter-G13/2772-0 ode C14/37/250 Voti. 285e PC 12 MHz 1 MS RAM 4 0M BENdlessen 50 MR Police Cuest 3 May 104-Fredrich 2007 DM 1 Police Cuest 3 May 104-Fredrich 2007 DM 1 Police Cuest 3 Passwall Notes Bundlets

Pasowalk Neue Bundest

Verk Originate! Monkey sand Lauf 3.5" VG komplidt und Stent S. III auf 5.25", je Spielt DM, Tei, 06691 2.339 20.22 h und 8.10 t.

MB-DDS-Only G 2000. Ehm It. Space Quose 4 Chilaston, Morkey Islands II Livis, Tury 60 At Wing C I Li Send S II, Li Kay, e 40 DM, evil euch Tausch Tol 10.5/6.8514.

Suit 'organde PC Space Lommings Money, 1 conditions of the Deholder I + 11, Androln Tall, 07/41-6,943.

Ven Look, Alban James J., Zale Lingson, M. Parison, P. Pangoro, Penan, org. 10 New J. Adap. 20 New J. Adap. 20 New J. Pangoro, P. Pangoro,

Julies

Address V. A. rich (might) that m. 400

200 or 200 Haud Apr Dia A. : Arkae

Sen 18 0224 / 1941 Heac DM 200

Vack Commodore PC-10 II rnt zwer 2,25°-LW und Grumon Dazu MS-DOS 211 mit GW-Base, W 330 DM Hainj of 15 O711459952
Tausche PGA LSL 5. Terminator II I Iceman, suche Hudson Hiswit, Indy 4 Populous 17-Laffert Utilities, Writina Summer Challenger Tol 0711459352 Hainjo

Tausche Orig, MM3, Buck Rogers 2, Gateway to the S. F., gg. andere Rollenspies, suche Wizzardny?, Hoods Oldarinas nuc Organia Te. 02274/4822 Rudger.

Suche billigst Indiana Johes 3 + 4 256 T. VGA-Vers, and Special Forces sowie Links Zusätz das. Lair Zimmermann. West Landstr. 211 5880. udenschied.

Dt. Vers. Monkey tstand II. Poice Quest III. Operation Steath Manacc Manscon, Red Baron Tel. 0228-55770 ab 20 n Vers, / tausche Gods, WC 1. Nova 9, Larry 5, MAD TV. Klaux, Rick 2. H. Arene, Tel. 02131/ 511050

Verki 30 ong. PC-Games. 2 B. Wing Commender Lud If. Batte Isla Busetige Manager II.
Writer Christingo. Spootball II, Secret of Monroy Island II, E. o. B. Tell 06472/1430

Verki 25 Ong. 2 B. Statle Isla Uthima 6. Speedball II Bundosskya M. Pro. «Zusatzdirsk, Immore Jal. Worker Offelenge A-10 - Lossatzd, Prince of Persal. 4 D-Boxing, M.U.D.S. Tel. 06473/1430

Verk./ tausche Sim Earth Starmovik, Strike Fleel Crash Course Their Friest Hour Chuck Yeager. Air Combat. Lord of 1 Rings. Tel. 06406/5866.17-18 in Isuche Falcon.3) 723

cuse S

A

Verit. Alan PC 4. 12 MHz, 286er BM-Computer + 3.5* VGA Desatriences 5.25* + 9.3* CDIV and Desatriences 5.25* + 9.3* CDIV and Desatriences 5.25* + 9.3* CDIV and Desatrience 5.25* + 9.3* CDIV and Desatrience 5.25* CDIV and Desatrience 5.25

Tausche indy III Ishido, Ballie Chess Windows, Leg. of Fairghax, Taxe Trip Britain, suche Eitle Pius, Space Windowd Larry, Thunder Hawk, oder andere Tet ab 18 h. 09562/8838

Taucher Pied Buron Sweth Jasif P. 2 WC 2 M. A. Sucher Schores 3 GS 2000 Populcus—I EOB 2 Bis 2 Sinha Con. Spax Proce Start Pied Burst 11: 00 GS 2000 Populcus—I Color Start Pied Burst 11: 00 GS 2000 Pi

Biete noueste Software, PD) für PC und Amiga Gralistate bei Sparmer Serge, 8P 200, L 3403 - Venk Die 1 kem. Verk Ong Startrex 25 th Anniv, K-Gen je 50 OM Eco Quest, 35 DM, Eye of the Beholder 1 vijl 45 DM, Tol., Aborde 20084/5897

val J45 DM TeJ, Abbands 82064/55837

val. lause & Le 1 L/3 2 li v sal, 5 m C ;
Castles, Sanaga Emptre, Crusaders, Wondarland, Cot Bequeet Lemmings, suchs: Monkey
Island 2, Derfision U. s., Tei 1980/98/38/2 Steflan ab 19 h

flor & Les and PC 06/1/1/10 L/40/KP LAM
VGA Moncest * 1 W. + Ab MS L S + 1

The street of th

Tauszine Super Societ z Bilgg Wizardry 7 Barille Isia, Chrisation od Populous u kaufe Monkey I 2 (dl. + guter Zustland). Hearz Bernold Obenflerstr 39. CH-4106 Therw.

Verk Monkey II Wing Commander II und Special Operations 1 sowe It Came from the Dessent SD 22, ndy III Vont-Excant-Sta 60000 M.nchen 82, Tei 0894391795 Tausche Ong-PC-Special Blate Monkey is land III (kpt dt.) Loom, kpt dt.) Filice of the Dragon Eye of Horus-use suche Bendider I Heart Indy 4 Wild YEI 04137-400339

Suche Tauschpartner im Raum Munchen habe vine Spielle auch die neudstein Tei (8005, 665, Stefan, rufe auf peder Pair Zurück Verk, 30 gebr. Ong. Iur 630 DM. Darunter mehrere Pewer-Play-Hita Kein Einzelverkauff Into Tef (88):5804033.

Aga 11. Cassaston, Mayn A, Maga 21. Sample Supersoccur is 60 MM, Sortia of Advective Invest is 40 DM Incl. Pono Tei 0441466789. Votric GS 2000, Will — Skill is 79 DM 3. 0. Contri- Md 50 DM, Power Basic Rasus 60 DM. Historice is 40 DM. Mownet Das Boot. Historice is 40 DM. Mownet Das Boot. Mistorice is 40 DM. Mownet Das Boot. Mistorice is 40 DM. Mownet Das Boot. DM 40 DM 50 DM 50 DM 50 DM 50 DM 50 DM 50 DM DM 40 Most prison of 1259 Farbon 18.3 S DM 410 DM 50 D

Verk, Fort Apache, W. Commander II, Kings Quest V. SmEant - Illima S. J. M22, auso ong. zu je 65 DM Tol 0731/63124, Acxander - Verk, PC-Ong, SQ IV, PQ II, VQA je 50 DM, Covent Action 50 DM Bern 1984 80 DM, Trikk, Footbas-Manager je 30 DM, Tel 05583 650 Carston.

108

2

Yerk, AT 286/12 2 x 20 MB-FP, 5,25° LW YGA, Muttisync-Monitor, NP 1500 DM, Sound-blaster Drucker, Joysbox, 40 MB-FP zum Ein-tau, jede Menge Selt, 2300 DM VB, Tel 089/ 674/01 ab 19 5

Lose Spielesammfung auf. 40 Super PC-Games zw. 30 und 50 DM, z.B. Utilima 6. Jerlighter II. Command HQ intruder usw. geptil. Onginale 7el. 059/674101 ab 19 h.

STund PC-Soft, Orig gunstg abzugetien Liste ymss anfordern be H. Huber, Varenting, 11/2/ 2. A 1238 Ween Osterreich

Suche zuwnf. Tauschgoriner 3.5° oder 5.25 Delex Simulationen Strategre u.a. Vark. Ong. Sen Earlin PO.3. FOTh, Comm. HO, Mg.29 Jettighter I. Te. 04551/83710 von 17-21 h Suche dringend, UMS 2, Rise of the Dragon (81,1) Beltiehawiks 1942. Shutte d.a. auch Tausch, jede Menge Anti vorhanden. Tel 04551/ 83710 nut von 17-21 h.

Tausche Arihur Battle Igle, Invest, Masterbla ze, gg, Indy 4, Eula + Loom., Ehvra 1.2 oder Ansade Tel. 08879/8427 ab 18 h (nach Markus Iragen)

Verk Monkey Island II Beautifut Death Track Omnigran, Ghostbusters II Crash, Cours Kings Quest V Dr Brash Kristat Centurion Tet 9711, 362101 Benjamin

AT 386SX 3 MB-RAM IBM-komp 40 MB-HD AT-Bus, FD 1,44 and 1,2 MB VGA Bridschirm meno). Farber als Schalberurgen. Cherry-Isstatur Maus, 1840 DM Tel, 0531/61867

Van. PC-Ong. Eye of the Beholder 1 + Kpt -Lösung (dt.) 60 DM. Populous. 30 DM. Indy III. Arcade 45 DM. Suche Links + Zustitz: Kurse Beholder II. Efyira II. 751 057082957

Vergebe meine Ong -Spiele zu Top-Preison

PC 386 DX, 4 MB-RAM 40 MB-HD VGA 16 bit Soundblaster Maus, Joystick VB 2500 DM Incl. WCfl. Factmonitor für 800 DM. Marko-023 (v855306 ; ABW).

Verk Beholder I SO DM. Unchanted Waters 45 DM. Weslern Front 40 DM. Carmen Sandlego 30 DM. Ter. 05251/730429 ab 17 h

Verk Iur PC Crystaston Startight II. Stant S II. Spotcasting 101, Cardinal of the Krombin Dragons Breath Warlords Tel. 07121/550468

286er AT 1 MB RAM 20 MB ND 5,25° VGA-Kartar-Mon , SB V 2 0 200 DM VB WC, Lem-mings, je 40 DM, EOB II 50 DM, Monkey 30 DM, N Ulbich Kastanienweg 7 O-4351 Bamburg Verk, KO I-V (EGA) F-15 I, TD 3 R & C 1, Lammings, Logical Their Rinest Hour 20 40 CM M F 18 1 In Feb 07191

Vers, Police Quest II 65 DM, Boulder Deshill a Out Run je 15 DM, Joe M, Football 50 OM Kapon (40 D2) 97 35.

Verk beer lausche Orig : WC2 Larry V M& M 3. M 1. Ultima 6, Bo Jolder Finest Hour Stefan Frigge Am Stepprather Hol 46, 4052 Korschin-brokh 2, Tel. 02161/672974

Verk Adib-Composermildekebox, 2 sehrgute vokabeltrainer 2 Aktionssoiner Indy III Bun-desige Manager und Conquest of the Long bow Neheres unter 0221/5461914

Stopl PC-Salt zu verkaufen, auch gute Demo-und der Armendungen Also ab ars Telefon 0261/8053767 (Tommy) 14-22 h persönlich

Sucha Tauschpartner für BM-PC Schickteure Liste an Siden, PF 1515, 5030 Hürth (Verkung)), Fax 02233/76976

Verk Wing Coren 1+II Sec M 1+II SQ 1 Monkey sland 2 EOB 2 e 45 OM bzw 20 DM Andre Superspiele auf Anfrage (auch GB) Tell 100 p. service (auch GB) Tell

Windows Shareware-Spiele, 28 St 1 gepackt 1 HD, 3.5" Schach Tetrs, Pipemana, Back-garmen Lander Dame Plubicubeu v a., Hans Lathe, Witheck 4, 2100 Hamburg 90

100 Spiele Utilities etc. 170 DM, Antonnenpack 50 DM, 27 Schachprg. 130 DM. Herrskop. Biorhythmus 50 DM. Scheckbar. Tet. 06483, 7292, Dr. B. Weil Hohliewig 1 a. 6251 Settlers 2

Tausche, The Legend of Albert Hood, H. of Ch. Air Combat, M.U.D.S., F-15 It, Desert Storm Loom, gg. Indy 4, Wizardry 7, Cadaver Behot ger II. Eyira If. M. & M. II. Tel. 07873/7203

C.Y Air Combat, Corporation, Chmewave, Kathedrale, Genglis Khan, Lempereur, Las Mantey II, Magnetic Scrots, Mantan Memoran-dum Maupit Is, Mega Fortress, SSII, TD 3, je 50 DM, Tot. 07231/26536

Verk Populous Eye of the Beholder Wayne Gretzky, GC 2 Joe Montana Football usw suche Sportspelle und Wirtschaftspriulationen Tell (6403-4580 j.Jóng/Stellan)

Orig Facon 3.0 60 DM, Thunderhawk 60 DM, Khigh at Sky, 60 DM, Mig 24 M 60 DM, St. 25 40 DM, Hoshwedge Loyalloin NP 90 DM, Kir 40 DM, Tel. 07564528

PC-Orig. Return of Medusa, Startrek Buck Rogers Pools of Darkness Eye of the Beholder II Tel 06421/31138 Verk für PC Indy III VGA neue Vers 60 DM, Red Barondt SS DM Starlight II 35 DM MM til 55 DM. Verk oder tausche auch für Mega Drive Toeulam and Earl zu 70 DM. Tel 09923-1919

Vork, 9 Spele für nur 170 DM, z B. Battle Isle Posca Quest I.I. Great Courts II. Harpoon, Winter Chaffenge u.a. Ter 08659/37334, Thomas

Verk od tausche Öng. Questfor Glory II fur 40 DM u Börsenfieber fur 30 DM suche Rise of Oragon und Hearth of China. Tel 07240-4670 ah 14 h. Verk Wattords, Monkey Island II. Beholder II. Gataway to the Savage Frontier Impenum Suche Buck Rogers II und Indy IV. zahle gut (auch Tausch). Ter. 09191/15106

Verklong Willow, Circus Attractions für je 20 DM Crash Course und S 101 für je 50 DM Vete 30 DM. The Terminitor 70 DM G. Beauk jap. 5300 Bonn 3, Muldorferstr. 79

Suche SO 1 and LL 1 in VGA sowie SO 4 (dt) and Clarific in Camero a soriologi Op Steam available for the Disgot Evil Karlon Charles to Other St.

Verk Handyscenner GS 4500 mil Software 5,25° Steckharte und Handbücher tenglit zusammen für 280 DM Tei 093317249 ab 17,30 h. Oliver

Vork Ongriat Indiana Jones IV für VB 120 DM Tei: 089/3163780 iBastians

Verk, Ong.-PC Sprets we'd Z B. Wing Comman-der II. Turbo Out Run, Block Out, C., Lou, Stinder Covert Action Harley David. GIF Rivers 60 MB SB Snlt Tel (226-67502) Suche SQ 1 and EL 1 th v QA some SQ 4 1 and Conguest of Consult, function gq Q Stearth, Larry 5 oder Rive of the Disgon Evaluation of r. on Te 16 492 8 1

42 At reg Songer AT Bus 50 DM VE Bur CR de ang 35 DM W.C.2 Sandéh VE TU Op. 25 DM Sudher No anded Warr Cross 1000 S.a. Trek Tel: 16361 8 1 junior

Tausche Beholder 2, BMP, Gunship 2000, Monkey Island suche * Wizerdry 7, Wing Commander Might & Magic III Stent S II Tel. 08395, 1792 Patick

Verk, Schholder AF 286, 20 MB-HD 1 MB RAM, 3.5 FD Super-EGA + Monitor Maus. Joych 1 Joynsk dir, 174:00 HB dt VB + M Tr. 0898590 1 Amber Start S II SO DM Return of Meduse 40 DM Super Socor 50 DM alos in di und we neu-trimono 35 per anni e Benstje?" JM Tei 0"361 69507

Achtung, Knütert Biligst Knights of the Sky 50 DM, SO I + all 80 DM. Ultima VI 60 DM. Works 1 0 89 DM. Tast Drive II 45 DM, nur Originale Tall (99)-805613, Alex

Verk Eye of the Horus (5.25*) 20 DM Night Hunter (5.25*) 35 DM. (nur CGA + Tandy), The Simpsons (3.5* 8.525*) ong verp 60 DM je nr. Por. Te. 1903-3664

Biote Orig. Logical, Modwinter I, Chips Challenge, a 45 DM. Cloud Kinkd. Marble Madness a 20 DM. Tel. (Marthus) 0511-454826

Verk Video Seven VGA-1024-Karte (Billig) Ten 08208/222 Markus

Verk Ong GS 2000 It came from Desert Swot W Beamsh Elvira KQ 5 u v a einfach Liste anfordem bet. G. Degan Rob - Watser Str. 9. CH-9100 Hensau

Suche at Spieleanlettung für Eye of the Beholi der Battehawk 1942 F 16 Falcon, 686 Attack Submartne suche Pirates in dt. für 40 DM Tet 051911/43/22 Verk meine gesemte Shereware für 2 DM-Stuck nur ausgesuchte Programme Liste gg 1 DM von Jurgen Sauer Vennepoth 20, 4200 Obernausen 1 (auch Originale)

Atari ST

Alan ST Ong Ehrita 44 DM, Future Wars, Ku* Masterblazer Pipernania Ghost in Goblins Light Corridor, je. 24 DM, 22gl. Porto. Tel. 052 12 71103 ab 17 h. Verk, Atan 1040 STFM, Menochrom Monitor Maus und indy III-Adv. (alles 100 % o.k.), alles für nur 1000 DM, Tel. 06581 4265

On J. Spiele Atan ST. Blue Max (Aces of Vier) 45 DM, Monkey Island I. Nighlshiff je 95 DM. Volker Großmenn. Tex. 02242/4255

vers in a tipe. Elvina Wings of Evin Mily sky in 35 DM Women Eine Gulls. OM Forward offur J. Mindalining 35 CM zumen nick 280 DM id Spanie 450 DM Eine and Corporation Mindaline 12 O.4111 Co. Halve TO ME DAME OF THE STATE OF THE

k Oue sele (4 (Javer The north F - liwitch) to 2 Ou Strider, born fu jer Dragr spin osw fur 150 ta 4 Fe 17473 28 Partick vork of STF15 Pow intergation and approximate the CH-8600 Grown as Robust of the CH-8600 Grown ass. Tot. 018407526 Volk Alsa STT mile naser C a Science Tur noan is Switchblad Last Disks Bell SW Noen tor 500 OM. Tol. 0911/5075220 18-20 h

Vest Fite 30 DM, Wizball 20 DM and ST Karsle If DM, suche Dungson Master und Chaos Strikes Back (beides dt.) und Switchblade II auch Tausch Tel 06347 8368

Verk Atan Mega ST1 (1 MB RAM) + SM 124, Maus. Fastpronitor über 50 Ong Sprete. Tel 069/766086 (Tobias) ab 15 h

Tausche Indy III Nam, Project Prometheus. Zax MC Kracken suche Piratos, dt. Pánza Kick Bonng, Kings Quest 4. Rainbad Tycoon. Poteo Quest 1 Tol. 99346-476

Atan 1040 ST + Mon SM 124, Touch & Turn Stender, Maus. 8 Ong Spiele. (úr 1200 DM handie auch Tel. 0212/870189 ab 18 h Verk für Alan ST Kings Quest I, II, III Fulute Wars, PAC-Mania und Kick Off II, alle ab 30 DM Tel 00352/359107

Habe einige neue Programme für den Atari ST abzugeben. Liste anfordem bei Peter Längau-er, Zillehol 7. A. (130 Wien

Verk Alin ST + Megadrive-Sollware (Ong I Schreibi an Marcet P O. Box 365, N.- 63400 AJ Heerlen-Houand Vork, ST-Ong, Space Quest Mill, Monkey Is-lands, Micwinter II, Night Shill, Their Finest Hour is vim, mill Ong Verp, u. dt. Anleitung Tell 19933-1746

Verk, Atan ST Zubehör, Teac LW (SF 314-kompatiber), 100 DM, Software (vor otten Crig-Spielo), 720 KB internes LW für 50 DM, Tei-0532 (130)367 (A Gavano, Engasse 79, 6730

Verk Ater 520 ST mit Futurion Dakuttenio-cher Joystick Spielen und Jerrorg 1st 500 DM Gerald Schonbucher Fassnerweg 9, 2175

votk de . - 3ba managui - Cosmo Prate « Chanolsor e ath o Speek Caldomii kunton usw - Meros be Te 35520 3283 (o 15 h Chinston verk PD Spieles 7: Liste 3g 1 DM RP be N Schumapher Am Koninsbusch 68: 5163 Lan

77 - goot Alan STP 520 - Maos Mor (5 W) 0 - c 7.0 g (Turneone TV-Kabe VB 50, DM Olives Seno / Bir holstr 12 O 55, 1 - pHZ

ST ut the Soft (Ong.) guerning about, about a stell grain from dem ber in Hubber vulcoller gassell to A. 238 Youn Oster each vick Atan ST Sciele (Ong.) £ 10 30 DM. Liste anticide: gg. RP whulom Delichen. Goethestr 4. PF 18-08, 0-2380 Barth Atent SC 1224 - RGB-Color-Monitor, neuw , incl Monitorkabel. Verlängerung und Monitor Um-schelter für VB 400 DM. Tei. 02151/302122 nach 12 h.

Amberitar 65 DM, Turncan II 40 DM, Zynaps 10 DM, Pandora 15 DM, Xybets 30 DM, Flood 35 OM, Cadaver Payoff 40 DM, Xenomorph 25

PC-Engine

Suche PC-Engine-Games Bomberman Pa/a-so: Stars, Parodius, Davi Crash Hartis Gate of Thunder zahle gut Verk Spiele, tausche auch biete Joypads Tel. 02156/8193

PC.E. RGB. 6 Spieln Northills Sun Sur II WC Tennis, Tiger Hell, W. Shot, Sokoban oder fausche gg. Super Famicom. Tel. 04533-1654

Verk Puzznic PC Kid Lund II, Bonze Adv. uni andere an Meratbretenden. Ter. 04841/81935

Verk Heavy Unit, Young Master Drop Rock, Wataru Dragon Boy Tiger Road zus für 120 DM. Tel. 0531/504307 (nach 18 h)

Suche PC-Engine mit 2 Spielen, biste Game-boy mit 5 Spielen und 100 DM in bar Verk Mastergear- und Master System-Spie Preis v.B. Tel: 07442/64761

Teusche PC-Engine (RGB) mit 5 Spielen (PC-Kid II Son Son II Mr. Heit Jackie Chan, Tiger Heli) + 50 DM og Super Pamilcom oder verk. für 500 DM Tal 0711753333 Denis

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter

der Verkauf oder die Verbreitung von umeoerrecheitig geschutzter Software nur für Orginalpforgramme erlaubt ist. Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »Raubko-pien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zwirrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Genchtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden

Ongnalopogramme sind am Copynght-Hinwels und am Originalaufkle-bor des Datenträgers (Diskotte oder Kassette) zu erkennen und norma-lerweise ongnalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopten erwirbt der Kaufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitgen Beschlagnahmung ein

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk., tausche kaufe PC-Entime-Modu Suche bes Devit Crash, PC-Kid II Splat House kaufe auch ganze Systema auf T 04521/71457 (Andreas) ab 17 n - 22 h

Suche PC Engine und PC-Engine GT, auch del kaufe auch ganzen Bestend, Tel. 0821/

Gg Höchstigebot Parodius, Final-Match Tennia, Dragon Sabro, Hana Nakataka Spatterhouse Adventura stands. Gomota Speed S.C.1, Christian Ehrbar Hauptstr. 18, 8701

Verk. Super Grabt (RGB) + Color Booster Kabel 5-Player Adapter 2 Joypads 13 Ga-mes z B Battle Act, Son Son 1 Herost Legend Jew Pr 860 DM VB Verk auch Color Grabt + Color Booster für 200 DM. Tet (8431/2564

Käufe verk lausche mes für Mega Drive, PC-Engine, Famicom, Super-NES, GameGear GameSoy, Neo-Geo, Lynx, kaufe auch ganze Bestände Tei- 089/1403732

Tausche Sega MD + Ghouls Gost gg, mind. 3 gute PC E Speele z B. Gradius. Gunhed Para sof. 9. oder 5-Spiele-Adapter + Stick. Sucha simmlet Garmas. Uk. Tec. 0981/86975.

PC Engine Mega Drive Neo Geo geaucht + Spiele auch Verkauf Verk außerdem Lynx + 5 Spiele. Thorsten: Tel: 02872/7376 donners-tags von 14 bis 18 h Verk Parasol Stars Fine Match Teanis Devil Crash Spiallerhouse. Sprigga... PC-Kird 1: Pl Type (+) II. Ardines. Gasge 88, Danus u.e. gg Gebot Tell 05121/512725, Klaus

Verk. PC-Engine 6 Cards (z.B. Son Son II) afes 100 % o.k., VHB 300 DM: Tel 08161/ 81315

Verk. an Meistbielenden Dragen Spirit, Tiger Heit Final Soldier Nectaris, Gun Hed, PC-Kid 1 auch einzeln, Teil 0931409742

Tausche Game Geet mit 6 Spielen und Maste System. I mit 3 Spielen. Beide kein halbes Jah sit, gg. PC-Engine. CD-LW mit 2 Spielen. Tell 02685-1864 ab 7 Uhr.

Verk 25 PC-E Spissel Top-Gamos + Oldies? Gurhad Oragon Spirt, Fornation Soccer, 5-Player-Adapter, Joysticks usw. Tei 08208-222 Markus

Wer verk same PC Engine Duo (3 0)? Suche noch Devr Cresh W-Ring Raiden, Aero Ba-ster, F. Zone, Rainbow Islands. Shanyin-Puzznic, Splatterhouse, Telris. Skweek. I der F. Soccer, zahle gut, 4v5 auch Tausch. gon F Soccer zahle gut, evit auch Tausch gegen MD- + SF-Module Tel 08677/94897

Master System Verk Magter Syst Joych Su Heng On 11 20 DM At a Heng Loud Endord Recent a 25 DM St. 18 Spytomet DM F 16 Fig. dox fur 40 DM G524 (1779)-1

For this stor System mill y now Joseph G. Special Land Constitution of Soundhits, upace Hainer, Alox Kidd Hang Odystor nur 220 DM, NP 450 DM. (1 et ob. 137/77013

Verk Masters Platole, 12 Spiele (M. Wardons Rocky, Rambo 1 Lusw.), 3 Joypeds, für 430 DN oder lausche gg. Farbman. + 145 DM. Such TomJam & Earl. Tel. 0972 (15297 Verk Muster System mit R-Type Rambé III Worderboy III, Restan usw für günstige 35° DM Tel 09134-1868 ab 18 h, Dominik veri

Verk odertausche Mir Wantors, Ph. Star, V. Suche G. Axe Wantors, D. Duck, Astenx, Soni 7e, 06038/3338

Verk, SMS mit Pristole und 8 Games, hab-Somo Monopoly, Double Dragon, Wonder Boy Space Harrier und 3 weitere gunstig abzuge ben Tausche MO-Spiele Tei 04532/8675

Verk, Master II zum Sonderpress von tächerl-chen 450 Mäusen mit. Alex Kid im Mirzole World, Uft. 4. Sonic und Phantsey Star. Tips und Tricha. 2 Joypada. Ac-Adapter. Tel. 059/ 346113.

Mega Drive

Verk Mega Drive-Module Spider Man 40 DM, Queck Shot 80 DM, Wonderboy III 35 DM, S Shinobi 60 DM, Crack Oown 30 DM, G. Herne-mann, Te. 05601/3805

Tausche MD-Module Ghostbuster Tick Tracy p Alter Burner I Su. Bedoken T. 09134/5004

Verk Mega Drive-Module 688 Attack Sub 80 BM Junction 40 DM Fahtasia 50 DM Dino Land 40 DM Fire Mustang 30 DM Ghostbu-sters 35 DM G Heindernan* Tel. 05601 3805 Megs Drive. Wer tausch? Biele Shining in the Danness, suche Might und Magic. Tel. 021339

Tausche MD-Gantes suche B Rogers dt. Wonderboy5dt Kid Carrellon, Cel Games, S Fan Zone usw. habe Streets of Rage, PH 3, Tojam, S. o. Vermitten Sonic, Tel 04221/ 23123 ab 18 h

Yausche Last Battle go Moonwalker, Streets of Rage oder Golden Axe II. bitte nur für Europa Megs Drive Tell 0551/63617

Verk für Segas CD-ROM Scx-Freace und Ear-nesses vans, zus. ca. 150 DM. Tel: 07164/S013

Verk, lausche Speedball I (RGB), Herzog III Altered Beast, Word Cup Italie 90 u.a. Suche, kaufe Kid Chameleon, EA Hockey CD-ROM S off Road Barenuckle Tet 04532/6675 Verk Sonic (dt.) fur 70 DM Castle of Illusion 40 DM. Shining in the Darkness (dt.) für 90 DM suche Warsong Tel. 0831/16359

Kaufa verki, tausche Mega Drive-Module suchs auch Gerne Geer-Module wie z.B. Do-nald Duck Gerne Geer-Ware Mester-Geer und Galaga 91 Tel. 05725/7488 (Ms)

Verk MD (neuw + 2 Joypads) u 26 Spiele. Press VB (such einzeln) Tel 089/8802542 Tobi ob 16 h

Bote Megs Drive-Games z B Quackshi Road Rash Shadow Darcer Dick Tracy Son EA Hockey Moonwalkerusw suche Colum u Ishdo, Iausche auch Tel 02156/8193 Verk, Arion Storm of Jur 80 DM o tauschaigg Mickey 1. Quackshot. F22 Interceptor suchs Gama Boy Wars. Jens Scheuffer Geußnitzer Str. 46, 07-4500 Zeitz.

Vark Boxen (dl.+50 DM S. Legue + J. Madden ohne Hullan. zus. SP DM NHL Hockey S9 DM Winter Ch. 79 DM P. Start - 75 DM suche f. 60 DM EA Hockey, B. Knudde, utw. Tel. 09721/ 58297

Verk div Megadhire-Module (ca. 80 St.) von Sonic bis Quackshof. Meldel euch bei Weiner Tel 02851/7381 nach 18 hinder bei Frank, Tel 02861 4462 nach 19 hin Verk MD (PAL Import) 19 Specie (Son's Mekey Mouse Shappl), 8h 1/29 in the Darkhoss Ouackshot stat.) (br 850 Jr 75 PM Te CH 0(11 ±12749 D 00416 R212749)

Verk that is regardable (8 Shang Philippy 4 formation and specific Will office the specific formation of VVIII office the specific formation of CZ 2775 ab 1 Member 1 v. V. V. Spinin Gynough Anlabiaster Je vikrasti Bare Knucke Thunderforce v. zu je 65 DM 1 rek hin Fill Walt up 45 TM Außerdom gen Rice Rabe. MD 1811 v. 25 DM 7ei 08259022 one:

**A suscheful MO Populos & M. M. Phart
**A IT suche Might and Mejid. Quauchtot
Warsong Kings Box ** ...der Super Familion
To: 04533 1854 Suche LYMD as Speek, Wen musely 5 (dill 1 so all DM VB, and Shirit the Darkmess of its 60 oc DM VB. Ret 0.2158/2258 Am Schalben ber 21 4155 (million 1 dill).

Verx fur MD (Arc. Power Stick 80 DM, Module Bur F Hogers 80 DM. EA. Hockey 80 DM. Sh. in 1/46 Darffress 90 DM, Jon Madden 70 DM. Pheller 50 DM, suche Wonderboy 5 (at). Tel. 72556-1319

Verk Mega Drive-Module » Famicom-Module Tausche kaufe such Module Fordert eine Liste Podo - Maier G. Kasernens v. 37. A. 4910 Ried Austria

Verk für SMD Module Starflight. Shining in the Tausche oder verk Golden Axe Ghouts r Ghost habe auch von Nintendo Super Mano t and Sintegons. Tel. 0561 497994. Thorster

Verk MD (gap). Netzleri S/W-Kabel Joypads RGB Montor Thuriderforce III Magicsl Hattur 450 DM VHB Tel: 06134/54615 Trage nach Christoph

Verk: Mega Drive-Module + Fermicon: Module Tausche kaufelauch Module: Fordert eine Liste (Porto): Maler G., Kessemenstr 37, A-4810 Flad, Austria

Schnelf Suche Afterburner II zahle bis 50 DM. Te Suche auch Super Hang-On bis 30 DM. Te 04892/925 Jan

Verk Rambe III 40 DM Caste of III. 40 DM John Madden Fuelba 45 DM Truxtor 28 DM Marc Held Laufenthais: 6 3300 Braunschweig ven Startight 100 DM ode Tausche Kaufe und auschi Farmicomspiele alter Art sowie Gameboy Megadinve Amige NES, Markus Tel 09264 1462 ab 20 h

Tausche NES kpr. mit Super Mano I. II, III. kaum gebr. gg. SMD (RGB) mit 2 Spielen (M. Mouse, ktusha Ateste o. a.), suche SF- Spiele. Tet/FAX. 08505:1535. Jan.

Suche Alon Storm biele 50 DM Te - 0211 192543 Workem Bange Bullgenweg 14 4000 Dusseldorf 11

Vork Golden Ave 40 DM. A dreer 35 DM. Zany Golf 40 DM. G. Grips 60 DM u.s.w. ti., Megal. Drive 5, che. PC Engine Paras St. Fun Maich Jacky Char. John 50 DM 510 Sper Sucre Super NCS 54, 350 DM - Nan Geo bis 500 DM. Fo. 951, 146200 DM - Nan Geo bis verk Shreing in the Darkness für 80 DM. Sonic für 70 DM und World Gup Soccer für 60 DM. Teil 0431 73/40/82.

Vark Super Hang On (neu) I 50 DM oder tausche gg. anderes MD- oder GG-Spiel, ggl mil Zuzählung. Tel: 07732/6400, fragt nach Tobias

Schweizh Tausche Gamer, sucho Golden Axo II Winter Cha. Pit Fighter Double Diagon ; Michael Jadwig, Buchenstr 60. CH-4142 Munchenstein, Schwaiz Tel 061-466353 Kaufe tausche verk Mege Drive-Modure u Mester S. Modulo, kaufe auch ganze Spietbe stände – Konsolen auf Suche CD ROM. Te 0452171497 von 17.22 h

Verk Mega Onve Multi-+ 6 Specifi-+ 1 A cade Strat. Nº - Dec 1000 DM VKP 550 DM VB Sweet Shapbu TF 3 Element M. Tv. - X421 48461 (respecial 171) Tau covery 20 Mas er 14 Megadine Mn d.o., ratig. sphiphaser 50 DM Osterreich Te 01 32/3 74 Vr. dertrusche Sword of Vermitten Thuh de 1 elli) Allank Sub Rimbo G-Lont (G

19 Gran autgopaidt ichtaus. Super Shi 190 Gran Ragelo G Akelt, Verk F22 1 für 0 OM U Vic Inn 19750 OM Tei 115/3 66 schr verk 12 alles Alls m Neo Geo 4
12 zu 21 uch hunte ic mit ganzen
13 nooi under 10 s o Taf 0421
1335; 12 Do von 2 2 30 h sustin Ven MD-Module S T odert Thunderfo 4 A Bras Rambo zus Nur 100 DM fet 061311677725 Verkiloderthill, che Godun Avin. Spiderman soche dik ur Winder Clilleringe Roudhast. Doubling Om. Element Muster Superirang On S. Nonado GP eur Justi Nauf Tet (\$200 410).

S-Like. Wennissen-Mage Drive hast bistidu an der nichtigen Adresse. Habe 130 Mega-Drive Spiele Nur Schweiz. Tel. 051/7112/81 ab 18 h, Roger. Schweiz! Verk, Software für Megadinie und Mega-CD z.B. Sol Feace sFr 70 (CD), Davil Crash sFr 70. Gynough für sFr 55 atc., Tel 0041-043412264

Verk tausche MD-Spiele u SF-Spiele z B Ouack Shot Immortal Danus, JM Football Phelos Herzog II Aleste, Ph. Star II. Aero Blasters. Force III. S. Ghost F. Fight. Tol 0412479258

Schweizf Verk, Mega CD-ROM + 3 CD-Games (Henry Nova, Ement Evan, Sof-Feace) für 870 sFr. alzes neuw. ca. 3 Wochen alt. Tei. 0617 712381 ab 18 h. Roger

Schweiz* Verk Spiele für Magic Drive habe 130 Mega Drive-Games im Sortment Verk nur in der Schweiz Tet ab 18 h 061/7112381 Roger

Schwerz! Verk für Sega M Drive Mickey M , Shadow Dancer S. Baskethali Bonanza B Tel 041/493753 von 12 - 13 h.bzw. 18 - 20 h. Verk, Sega Mega Drive (Jap./Engl.) m. 2 Joy-pads u. 5 Spelen z B Alen Storm (NP 600 DM), for 300 DM. Tet. 02307/6410 Kaufe tausche und verk MD-Spiele Tel 0451/ 301703 Diese Anzeige gilt fürs ganze Jahr Verk Megadrive + 2 Joypads + Arcade-Power-Stick + 9 Module (Guackshot, Sonic, Streets of Rage Gaiares, Mystic Dafender) für VB 680 DM 7ei, 02151/700741 Marci

E

Verk Sega Mega Drive. 20 Spielemodule Game Gear-Module für Nintendo, PC Engine alles last neu Verk SMT Te. 0431/641670 Tausche kaufe, verk MO- und Super Fami com-Spiele Verk, außerdem 2 Baltiepads + 5 Player-Adapter für PC-Engine Tel: 06221 707884 von 14-15 h. od. ab 20.30 h.

Verk, Moga, Drive-Module, Musha, SO, DM, Gynough SO, DM, Mickey I, 40, DM, DY, Boy 40, DM, Lak., s Cie. 60, DM, Outurn 40, DM, Philipp Brüsewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1, Tel. 0431, 86922

Suche Mega Drive-Games (neue + alte) und Supe: Farmcom Games, sowie Neo Geo-Grundgerät + Spriete tausche oder verk auch Engine-Games Suche Arcade-Power-Seck Ter 08431/2564

Kaufe verk tausche alles für Mega-Drive. PC-Engine Famicom Super NES Gamegear Gameboy. Neo-Geo, kaufe auch ganze Be-stände. Tei: 089/1403732 Verk (zu FP) o tausche E-Swat 30 DM Mag-cal Hell 40 DM Thunder Bude 55 DM S-Roal-Baskelball 60 DM dt. suche Truxten ip für 40 DM Meloel auch unter 09/23/18497

Vark, tauscha, suche Spiele für das Megadin ver und Master-System, habe z.B. Thurderfor-ce li. Super M. GP, Super T. Blade, Rambo III. Stelfen Rescholti Scholt-Str. 42 O-7549 Lübbe-

Suche Module + Kontolen Iur Sega Mega-Drive Sega Master, Nintendo, PÖ-Engine, Super Famouri, Roger Kertze, Rend II rom candalr 58 300 K e. 1 Tel 9431/6411/70 Sucha MD is the 60 DM iz B. Wherer Chi. Tool 60 was up pact exist Tousichigg, W. Boy II. Populous Guach not jap J. Angabis is 18 not fair an Ran Konfan Whilster 4 4 54 Tome yout 1 Veik projectu M. Jo Spie 70 DMVB Schill Battre Squadron, Centurion: Thursder Buuli Alen Storm, 35-ou sin Ghoste, Sven Ohenhaliser, 16: 06291, 1625, ab 18 h. Sucha forgende Gunda i the Draylon Runark Street i cut Baste, Strictor Author Street i cut Baste, Strictor in reagon in a cut Baste, Strictor in reagon in a cuedinour fine control of the cut in reagon in a cuedinour Tausche Super Shitteblieder Kings Bounty oc Sovic oder Centurion (nur dl. Vers.) verk. evi. fun in 50 DM. Tel. 08331/2509 Suche F Super-NFS, on a Mac Casteliana 4 threef Mega Diver 7 Solide auch Verkauf 9 5 0M Tr. C68/47 85684 Mo.Fr. 17 21 h

Schweid Verk MD Medius habeuarnes Pond Budokan, DJ Boy, Truxton, Shinobi, Fergolfer Worlde, E-Swat, Press VB, Tel. 043/313725

Biete keum gebr. Sega Mega zum Verkauf an (+ 5 Spiete) NP 640 DM VB 550 DM Tet. 13 18 Uhr. 07562/5393 (Freitag) Dominik

Tausche ständig ältere und neue HD-Moduo, z B. Devil Cristi, Gualcihot T. World Cup Soccer, F-1 Grand Prix. California Games. Urdeaditire. Immortal Tei. 02366:84459 ab 18.30 n. Pater.

Verk oder tausche Herzog II. Quakshot. Toe am and Earl. Shirking in the Darkness, suche Devil Crash zu 80 DM. Tel. 05376:1222 Verk MD-Games Toejam a. Earl 80 DM. Shino-billin 55 DM. Heirzog II 45 DM. S. Master Golf 40 DM. auch Tausching: Tel. Stendat Tel. 41 1051 ab 14 h. Michael

Tausche ständig MO-Spiele wie S. Darkness. PGA. TH. 3. Afferburner I., Undeadline usw. Kaufe S-Famicom. Tel. 05/31/52926.

Tausche, kaufe MD-Module, habe Quackshot Golden Axe II Sonic, Er-Swat usw. Habe auch GG md: Sonic Quackshot, Cut Hun, Qdi usw. Tausche/kaufe ebenfalls. Tei 0602011737 Ben Verk Streets of Rage, Gynough, Tiger Heil Immortal, Strider Herzog II, Golden Axe I und weitere Spiele T 0711/7970447 ab 19 h (Gaby)

Tausche kaufe und verk. Mega Drive-Module und Gameboy Spiele MD z B. Hard Dr. Ringa Angels, Streets of R. Monaco GP u.v.m. Tel. 06182/24047. Diliver

110

Vark o tausche Shinobi Sonic Gynough Phantasystar II Golden Axe, Iceclimber (NES) suche: Devilorasir, Warsong, Toejam a Eart Maniac Mansion (NES), Tel 05453/3735, Hol-

MD-Tauschpariner gesucht^{MI} Mein Vorted Schnell und zuverlässig erwarte das gesche krieresse? Tel 0681/61926 Fuida, Statan ver Vark Megadrive (RGB) 60 MHz 1 Monal all wis neu, mit Sonic like riedgehog für nur 290 DM Tei 08341/61112

odule

Magr Rapi In 40

ad rifor o 1 bbe

ega pine riger 0 Ch y I I riser si I, onic ade

Verk Megadrive Spiele Strider World Cup Soccer, E-Switt Golden Aire, Lynos, Tel 08208

Game Boy

Tassine Or Mino SM candig Days of Thunder ode Drigens of Schreibi in Mar-cus Hamplewski, Nierhausenstr 22 4300 Essen 12, Tel 0201/313402

Verk Game Boy-Spiele zu 25 DM, z B. Pinball Zedih, Kwirk Solarstnker, Gargoyles Quest Boy and his Blob. Game Light 15 DM, Tet 05322/96006 Suche GB-Module, zahie bis zu 25 DMI Fili Noburag, Amb., Fin. Fantasy Legend, Powe Mission, 30 DM, Tal. 05171/56959, Heliko

Wahnsinnsangebot Verk neuer Gameboy + NBA Baskelball + Telris + Dialogkabel für 100 DM Tel 08476/6011

Gameboy mrt Zubehör + 12 Spielen zu verk.

Vork Luaniebby + Zübehör mit 4 Superspieler Mano, Parodus Tennis, Tetnsj alles 100 % kp u. d.k. FP 199 DM 1/2 Jehrust Tel 02733-81325, Nils

Verk. for Gameboy Double Dragon II und R Type zu je 40 DM Tel. 0211/6799298, Seba-

Suche die Spiere Final Fentasy I + It lausche gg 2 andere Spiele. Turiles I und Solar Striker alle 2 Spiele mit Orig - Verpackung. 100 % e.k. Tet 06033-4058

Verk. Game Boy mit 8 Spielen für nur 490 DM Tel. 04102/32959

Suche Gameboy Spiele + isero Plashik Spiel-higion. Tei 02173/63982

verk o tausche Snow Broithers Super Mano. Robocop I, Battletoods, W. Cup. Soccer Casille of Fear auch Tausch gg. Megadnivespiete. Tel. 09264-1467 ab 20 h.

Vark Gameboy und 5 Spiele Super Mario. Turtles, Duck Tales, Tetris and Solar Street VB 270 DM, Tei 069/9301610 Vm N. Currecey mill Opera Wise 19. Totro Quadball Ride d World up to 220 DM A right 3 Memoria a vi 100 ok 76. 7/331. 1941 / Au

Vol. K * B + 11 Gs. hos z B. Shroms . Club SML B Typ, Cassevania F 1 Raco, Castera John humar 450 DM. Helbronn Tel. 07131 87441 Verk Gameboy mil Game Light und den Spie en Castlevanta II Teins, Safamon's Club sown Gargdytes Quest Preis VB Tei 06542/22716 Michae

Suche das Spier Super R. C. Pro - AM. Zarr -20-30 DM. tausche auch Jochen B. Haupter 1,39, 6985 Stadtprozetten Tei 09392/7228, ni z

GBr + Zubehör + Sprete z B Nas y, Blue 90, alie Sprete für 40 DM, GB für 80 DM, Te. 081/ 1901071 Suche Verpsckungen von Gameboy-Spielen zahla gulf Marco Doepke 3122 Hankensbötter Finkenweg 1 Tel 05832/2312 Marco

Verk GB + 7 Games (Gargoyles Quest, Duck Fales Tennis, Skate or Die F1 Race, Motoc ross Mamacs, Telvis) + 2 Taschen + 4 Prayers for VB 400 DM Tol 04862/2109 Jens Minnots (NP 800 DM)

Biete Gameboy und 10 Top-Spiele z B WWF R-Type Gargoyles, Cosmotanik, sowie US Importe «Carrycase allias 100 % o k. der Preis zyr 400 DM Tej 069-372814 Kaufe Garneboy-Spiele, WWF, Ghostbusters II, Volleyball Toulch your Face Basketball Blades of Steel Bo Jackson u.a., zahle bis zu 45 DM Tet 1052739573

Tausche für GB. Garg. Q. Fort of F. Burai F., SM., Turtles, Spiderman. Pribail gg. Kid lica-rus. Rockman. Metrod u. a. Rotlemspiele Tal. 07022/39168 (ersten Tausch Spiele + GB-Luppe)

Verk GB nt Gamesght, Lautsprecher f DMF-100 DM u. 29 Games 15 DWStch, oder alles zusamment 480 DW Liste vorhanden Schreibt an S. Wulfinsch PF-225 CH-3000 Bam 14

Game Boy suche Module aller Art. z.B. Fina-F I + II, mög: günstig, kaufe auch ganze Samm-lungen, nur solzinge Geld reicht, also schnet! Teil 05(10):86829

Verk GB-Spiate zw 40-45 DM. Final F. R. Type Nemess, Godzilla, Boomers Ad. Flappy Cave Norre. World Cup. Dr. Mario, Probatt SML + Tasche 15 DM u.a. kaufa auch. Tel 0610188829

Verk, meiner Game Boy + F1 Race Super Mano, Tennis und Tetris, 4-Player Adapter für 200 DM, Tel. ab 20 h, 04332 1416

Verk od lausche GB + Zubener Gurteltasche 8 Spiele, z.B. Parodius. Super RC pro Am. Double Dragon II usw. gg. Garne Gear. Netz-perät + 3. Spielet. Trl. 0841/32/2011

Verk GB Spiele mit Ant. Gargoylas Quest. Duck Tales, Spiderman, Bubble Bobble, Dyna blaster Buras Fighter, je 30 DM Nits Garun-Hermann-Balk-Str. 102 2000 HH 73

Verk, Gameboy mit den Spielen Tetrs. Tennis All Star Chafferge, NPL Footbell und Chopiliter II. Stellin Kuhmann, Muhletr. 21. 6907 Nuss-loch, Pres 250 DM. Verk Gameboy-Spiele (Simpsons Duck Ta-les Fortress of Foar u.a.) ab 40 DM Schreibt an Gerd Saur-Waldstr 8 7247 Sutz 6

Suche Gameboy-Module after Arten zu gunsti-gen Preisen oder im Tausch gg. Mega Drive, Master System und PC-Engine-Modulen. Tel. 05205/70452. Malfins

Vern Spiole Final Fantasy) - It Turtles II, WWF Superslars, Castlevania, Spiderman, Kung Fu Master, Prols VB. Tel. 07254/2853 ab 20 h, Gunner

Verk Gameboy + Accu + 3 Spiele (Tablis Turties Castlevania II). Diałogkobel Koplinoro-for VB 240 DM, NP 360 DM 100 % o k., Tali 06 190 2303

Verk GB-Spreie zwischen 30 und 55 DM - isie Hits Suche GB-Wars Liste bei Christian Böh mei Augustusburger Str 83, 0-9021 Cheminitz, To: 412796 (RP 1 DM)

Volv. 11 - 5 Spicio (BSur Rer - Chase (4 O K. - Tetris) for 360 DM To 06401 724 (Thorston) P. Ne Spicio (17) - 1 (Chorillian) P. Van Speed 177 - 2000 Version B. Torrest A. or P. J. N. Goldon, 2000 40 ° Millian S. Walson J. Grandle, 2000 40 ° J. Mr. Star Ter Star Sa. 411 (2) 1, 1, 24 Verx Sameboy ox Fina Filogend fur 120 DM Verx axes of Oxy Custo of the Arure Bonny is DM = 3 JV 18 Dr. - che ginstig Heista for 0597309" - d

Value Sair O of Hook A F.M. Casteward B - way F. Spir: Garg zaekt je 15 DM A - Soccer Or Mano Tenn ie 30 DM (upo 10 DM Fei 0928 1 17 Yorlgany dauch Amena Soti Tous emable in Marie Car M and Mel vinoss Parodiu. Pinta "shido suche Puzzini Fina" 5 - on Adv Privodosto Ritype Cangoyes Chesama er Tel 04194 2167 Guenar

Acht Jugit We will meinen Gameboy (ast nich gebraucht für nur 50 DM johne Module, sußes Tetris): Zugredent Posbarte an Schmid Ri-ehand Zwingarten 36 CH-3902 Gills

Game Gear

Verk Game Gear mit 5 Spreien (z B. Shinobi. Mickey I u.a.), 100 % o.k., tausche gg. GB mit cg.10. Spreien. Gebot. an. Jens. Scheuller, Geu⊓ntzer Str. 46, O-4900 Zeitz.

Verk tausche kaufe Module für Game Gear und Lynx Kaufe auch ganze Bestände und defekte Geräte Tel 0821-487508

Verk SMS-Spieler Golden Axe Warnor Ultima IV Golvellas Game-Gear Spiele Mickey Mouse, Psychic World, Shinobs, Ninja Gaiden Donal Duck etc. . Tell 07164/5572 ab 17 h

Vark Game Gear mil Sonic, Mickey, Shinobi Wonder Boy, Physic Word, Master Converter (mit Choptiter, Alex Kodd N), Auto-Adapter für gesamt S00 DM Tel 1.0982/2777 Christian

Verk, Garne Gear mit den Spielen Columns und Wonderboy für 320 DM. Heinz Knote, Möhren-weg 13, 3100 Cete. Tei. 05141/84397

Verk, Game Grair (neuw.) - AC Adapter = 4 Spelle (Sonic, Castle of Illusion, Super Monaco GP Leaderboard), alles ong. verp. für 360 DM Tr. 0.1%3-3/24-in.

Sucho TV-Adapter / Wide-Gear Master-Gear für Geme Gegr im Tausch gg MD-Spiele Michael Tel. 02206/7689

NES

Tausche NES + 8 Games (z B M Mansion, SMB I 33 gg, Game Boy + mod 11 Games o Game Gear + mod 6 Games Verk auch1 420 DM Tei 07191/85398

Verx NES+ 10 Module (z B. Faxanadu. Baltie of Ofyrispiu. a.) + 1 Zapper + 1 Modul. Angebote an, H. Marten. O. 2500 Rostock, 1. Kehnweider

Ven. NES-Modu + Super Mano 8ros 1/2, Burarighter Soccer Probot suchs Game-Boy-Spele Ingo Bauer, 5657 Haan II. Tel. 02104/ 81450

Verk NES in Garreson Spener Game Boy Quixinki Antoning NES Faxanado Ak Ar Game Boy-Spell? DM NES Specific DM Tel 07248/6412 ab 15 in Ich tausche Swords'n Serpents gg. Turtles II. Probotector, Mega Man III. Turbo Racing, Double Dragon II. Tel. 02272/1244. kagt nach

Verk, Nintendo Super Sot init Pistolo und 7 Spielen z B. Total Recall, Snake Ratte n Roll Bayou Billy, für 450 DM, M. Vogelsberg, Erfür lerstr. 58. O-5300 Weimar. Verk. NES + 4 Spiele (loadlimber, Goonies II, Bhosfin Gobins Skate or Die) (ur. 400 DM VerBenbeck, Findbergerstr 10 8081 Cher roth Ter 08/38/414

Fonce ______ODN have a Secure Maple Once _______OTO 0900 13 1 Mark Str. Sm. Art. 1 to all Mary, M. A. L. gerd. 1 and Bern 1 Bern 1 february . • NE Super vicends for near those times 50 M aless there is Ron Beston labelet vicents 5 all 100 Girl Auto. It 85 47 Gr. ward In the special of the same of NES been a splinger en in Tic. 0 900-1790 ouse odde vick fur. I god ne PS E star wor if Venn prige. Co vedit redSouth Sa Wars Minotel Tenes Maro

Lynx

Verill Attan Lynx I mit 3 Spielen (A.P.B. Stur Purmer und Celifornia Games) für 330 DM Tell 0208/94/2370 ab. 18 h. (2001)

Super Famicom

Super NES (kpl. on Se) Inkl. Mario World usw.) für 480 DM zu verkaufen: sowie 3 Spiele. Alles in bestem Zustand. Telefon 07663/3644 ab 17 Ibn.

Kgufe Super Farmcom-Spiele and Neo Geo + Spiele Tel 0441/42553 ab 17 h

Suche Super Famicom mit Spielan, z. B. F. Zero, Form. Societ. Prof Wings, Marro IV usw. Sizhe Nin., Georni. Spielat. PC. Engine. Joy-sto, XE1. System Class. Tol. (2006)8193 Verkaufe NES mit drei Spielen plus 2 Pads für 225 DM (Serbstabholer) Suche Programmle-rer für C64-Rüllenspiel Projekt (Auch Firmen) Michael Jacobzen, Immenbusch 22 2000 Hamburg 53

Suche für Super-NES Zeida (II. Super Forma-tion Soccer. Suche Adventures Islands. Pilot Wings. Draldmen. Actraiser. Fin. Fantasy II. Joe und Mar. Ghouls. Tel. 0484181935.

Super Famitom: Suche Joe und Mac oder Legend of Zelda III im Tausch gg. das Rollen-spiel Raiden: Tel: 040/8300607 Martin (Bin erst ab dem 28 4. zu erreichen)

Kaufe Gameboy-Modulo zu 20 - 30 DM. tau-sche SF Modulo Ter 0510R/5636 Stelan Verk, alte meine Modufe, altere und neue, ab 60 DM. Suche PC-Engine-Modufe und MB Dec-trex-Modufe. Tel 02872/7369 Mitwoch abends. sonst Anrufbeahtworter.

Suche viele Tauschpanner, habe 15 Spiele z B Rocketer Fantaise 1 Super WWF u.v.m. Tei 06124/2429 (Daniol)

Tausche Probolector bzw. Contrai II (Super Famicom) gg. Formation Soccet, Final-Fight gg. F.Zero u. a. Tel. 02171/2688 (Vasilice) Verk gute NES Spiele (SMB 3 Zekla, Battle of Olympus usw.) Preis VB, nur in der Schweiz Tei 056/215281 ab 19 h. Kingyan Lan. Wetlin gerstr. 3. CH-5400 Baden

Kaufe tausche verk Super Famicom-Modute und NES Kaufe auch ganze Konsotenbestände auf Kaufe verk tausche Tei 04521/71497 von 17.24.

Verk kaufe tauscho Famicom Games ich habe z B Castevania, Myst N., Joe J Mac EDF Centra H. Zelde Tuffes Simpsons, Scul B Tel. 030-4018584 (Cortedius)

Verk: Super Ghouts in Ghosta (US: 1/4/ 95 DM F Zero u: Super Formation Soccer fur je 90 DM Tot: 07653/3644 ab 17 h

Tausche MD RGB + 2 Joys exs + 7 Synte (Strider Mickey Mouse) Lurelta of Rage, Alten-sticer, Helbre 1, cat Zurahing 50 Suitz Fire at 74 S + and 1 Bame, Tel. 975414 46 S. Youle, . o yelk Space for Supe Famili-com Tel: 2.15425 ab 6 b

Vision for the State of the Sta

Schwent Verk Supe Parm in Spice Area 6: Super-Mano Supe Fire Gasth vin had Joc Kiffac Central 1 (#171123#1 ab 18 h Rv et Horu 1

S would vie Super Familion Galtery St., Mano Zoro Ruper Trions, Arv. 88 W. it "Nany Gasteve 24 verk Minip (Limit L. 061 1912 81 month). Vol. 1 September 2 September 1997 Mills - V. September 2 September

** SUPER FAMICOM - NES ** Tausche und verkaufe S Famicom und S NES-Spiele Tel A-0043(0)/32/58324 (abends)

Kaufe verkaufe lausche Super Famkom Module, habe z B. Contra, F. Fantasy usw verkaufe auch men Mega Drive + udyslick + 15 Module für 650 DM. Te. 04480/5825 von 18.22

Verk NES-Superset (1 Monet all) + B Spiere für VB 700 DM oder Tausch pg MD-Games, nur per NN Teil 08583/340 ab 17 h

Tausche ständig Module für Super Famicom, Mega Drive, PC Engine und Game Boy habe z. B. Finat Fight, Darius Two: Musha Alesto New Z. Story u.a., Tal. 05/205/70452

Verk. Super Famicom + Super Mano u. Super Wrestle Mania zu einem fairten Preis. Verk. Neo Geo + 2 Joysticks + Fatal Fury für 600-700 DM Teil (9) 78/5445

Kaute und lausche Spiele für Super-NES bzw Super Familiom. Habe und kaufe nur sehr gute Spiele Tel. 089/676983. Robert

Verk, kaufe Super Famicom-Spiele habe z. B. S. Mano W. S. Contra, S. Wrestie Mania, verk für NES, S. Spitus, Voleyball 40 DM, Tell, 19:30 21 h. 09179/5445

Tausche Famicom-Spiele wie z. B. Joe & Mac Final Fight usw. Iausche 2 neuere Spiele gg einen Joystick/Board. Verk. Mega Drive und Zubehor für 500 DM. Te. (8835/7205 Tausche u kaufe Spiele fürs S. Famicom/NES suche gunstiges Neo Geo. evil mit Trash Rat-ley, Last Resort Ter. 02872/7378 (Thorsten) von 14-18 h.

Kontakte

Suche zuvert Tauschpartner Jur A 500-Games Nicht nur einmat. Habe gute Soft. Schreibt mit Liste am: Steffen Kircher. Eselsbergstr. 26/1 7101 Flain.

Suche were Tauschperiner habe 15 Spiere (z.B. Rockeleer Fantas all SuperWWFu.v.m Tel: 06124/2429 Darveh

Sucha günstig (S. Famicom) Probolector Cavaman PC F. Bombernan Paraso Stars Gunhod Verk für MD. Heltine Last Baltie je SS DM oder gg. Shadow Dancer Tel (1241) 520710 ab 18 h

Suche noch Programmeror Grafiker Musiker zwitcks Ententikung von Spieleprogrammen für den Amiga. Tei 07191/571547

Nº suchen dichti Fells du Programmerer Grahker oder Musiker auf Amiga, PC oder C 64 sell Einfech anrufen und sich informieren. Tel 130,456-463 oder 3666147

VHS-Videoth Habe, suche lausche nauesti Filme suf VHS-PAL. Engli oder deutsch ge-sprochene. Annul genügt öfters verauchen Auch Su/So Tel 0041/08 45 13 97.

Diverses

ASM 9/86 - 11/91 Power Play 5/90 12/91 zu verk (auch Einzelhelte), pro Heft 3 DM VHB Mengenrabalt lingoil Juleg, Oberstr 9 6509 Spesholm Ter 06/32/2/324 Teusche, verk. Ong Spiele wie Civitisation Monkey (sland III Conquest of Longbow Swot) Swot P-38 + P-60 Drsk. Bundestigs Man. Prof. Tg. 1995/1/6782

Verk Amos Joker 9 10 11 12/90, 1 2 3,4 5, 7 9 10 11 12/91 (or 4.50 DM pro Helt Suche Game Boy-Module von 15 DM bis 20 DM Liste an Wolfgang Schön, Grünestr. 4 4370 Maril.

Dringendi Suche Neo-Geo-Module auch ganze Sammlungen Aber nur mit engr Amellun, suche auch Arcade CDs. Te?: 06109/3467 Sven vert.

Verk US-NES Spiela I. ja 70 DM: Super Mani: la 720 Grad Xtroous Wrestfemania Dr. Chaos Roger Rabbit, Section Z. Double Dragon III tausche mt Gameboy- o. MD-Moduten Tei 39264-1467 ab 20 h.

Sega Master System, Game Goar, Lynx, PC, Engine Moga Onive Famicom, Neo Geo, Kaute Jausche verkaute Modure « System, To: 04521-71497 von 17-22 h.

Verk, Sega Master System + 7 Spiete (2 B Phantasy Star Time Societs Rocky 11. r 350 DM nurkpi Tel. 093/657592 (Elias)

Verk, TV-Modulator S20 fur Artiga Prets 30 DM Verk Gameboy mil 4 Spellon fur 250 DM Stefan Kuhmann, Muhistr 21 6907 Nusstoch

Schweig 1 Vork, Super Famicom und Maga-CD Gamos (SuperTennis Mystical Nina, Area 88 Castewara 4 Jos & Msc. Contra 4) Tel CH-0617112381 Roger

Verk Alan 2600 mil ca. 20 Spielen für 200 DM Tei: 07429 786 Beind) Verk Master System + 8 Top-Games z B R-Type VHB 200 DM. To 08161/81315

Gienes, habo z.B. Super Mano III, Duck Tares MogaMan - sucho beconders: Sonic, Astenx Donald Duck, Cast e of III , Double Dregon Tel 04081-28182

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)

Fa

CLUBS CLUBS CLUBS

Bits Computer Club Berlin Computer: PC. Amina

Schwerpunkte: Kontaktpflage, Erfahrungsaus-tausch, Hilfestellung bei Mitgliepsbeltrag: 3 Mark Grindungsdetung: 5 mark Anschrift: Bits Computer

Mintanda Rower Club Computer: Game-Boy, Leistungen: Clubzeitschrift.

Mitgliedsbeltrag Aufneti-Gründungsdatum 22 9.90 Mitgliederanzahl, 184

STCD Atarl ST Club Delmenhorst

Computer Alar ST Anuga Lesetungen: Hard- und Schwerpunkte: Demo-

5 Mark oder für 1 Jahr 40

Gründungsdatum: 17.3.89

Leistungen: Samme/bestell tungen. Tips und Tricks.

Mitgliedsbeltrag: monatlich Gründungsdatum: 14.9.91 Mitgliederanzshi: 27 Anschrift: The real wild

Computer Club 2000 Computer: PC-IBM Game

Leistungen: PD-Bibliothek. Mitgliedsbeitrag: monatlich

Gründungsdatum: 11.5.91 Mitaliederanzahl 50

Mark Grasser Im Muhienield 16

Amige. The Club 500-2000, C64, Seas Game

Lesstungen: Soft and С автирови Согирагел

Mitgliedsbeltrag: keiner 29.10.1991

Mitgliederanzahl: 52

Internationaler Lynx-Club Computer: Atan Lynx 1

Lafatungen: Monatliche gen. Umbauarleitungen

allo III Clubfreunde, willkommen in unserem Forum. In Zukunft betreue ich diese Seiten. Hier werden alle Clubs, nach Postleitzahlen geordnet, aufgeführt, die

bisher den

Fragebogen ausgefüllt haben. Allerdings nehme ich einen Club nur auf, wenn

der komplette Name eines Ansprechpartners genannt wird (keine Kürzel). Nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, thr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann den Begrüßungsbogen, der alles weitere erläutert.

Ente Ulyelika Roll

Richte, Eure Zijschriften an Redakt on POWER PLAY - Kennwort Clubs Hans-Pinsel Str 2 - 8013 Haar

Tip-und Trick Sammlung, Verbreitung des Lynx Mitgliedsbeitner monatsich

Mitg lederanzehl, ca 120 Lynx-Club Hans uć a Sebastian Siegfriedstr 3 W 3684 Schmitten 3

The Dungeon Hunters! masters

Computer MS Dos PC C64 Sous Mega Deva. lungen. Tips. Spielesbande

Mitgliedsbettrag: monathich Gründungsdetum: 23.4.91 Mitgliedersnzahl: 27 Anachrift: The Dungeon

MEGA DRIVE **GAME GEAR**

SUPER NES

PC ENGINE GAME BOY NINTENDO US GAME-PLAY

VIDEO - SPIELE - VERSAND

Eleven Soccer nur 49, DM 4 Pl. Adapter nur 39, DM Dauert, Pad nur 39, DM Dragon Spirit nur 29, DM MEGA

Phelios 39,- DM Darius II 59,- DM

Dessert Strike ... nur 109,- DM Adv. Milit. Com. nur 149,- DM

Umbauten: NES US Norm 60,- DM (ohne Schalter) / Mega Drive 50/60 Hz. 50,- DM / Engl. Chip 50,- DM

Zentrale: Österwicherstr. 70, 4837 Verl 1 Fax: 05246/81270, Tel.: 05246/81184



Filiale: Urbanstr. 96, 1000 Berlin 61, Tel.: 030/6912156, Fax: 030/6913838

ENGINE

CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS

The Cleveland Bit-Computer: Alan ST Amica Leistungen: Clubmagazin

Schwerpunkte: PD Software, Unterstützung Mrigliedsbeltrag: monatlich

5 Mark, Aufnahmegebuhr 5 Gründungsdatum: 01.09.90 Mitgliederanzahl: 21 Anschtift: The Geveland Wilhelm van Beek

0282189917 DESIGNATION TO ADDRESS. Master Mana Drive Non-

Le stungen are 3 Monste Glubzellung, Tips und Kin nanzeiger Spieleleslo, Tips, Spiele Mitgliedsbeitrag: Berline

25 Mark, andere 30 Mark Gründungedalum August Mitallederunzahl, uber 300 Anschrift Double Trauble Malificas Harmodorf

Magic Soft Club Leistungen Info zum C64. tung 3x shirt

für Clubzeitung auf Dick Gründungsdatum: Januar

Mitcliederenzahl RO Anschrift, Magic Soft Club

Club Nintendo I Computer NES, Game Boy

Schwerpunkte: Clubzer tung Lösungshillen Fin-Mitgliedsbeitrag: 6 Mark, Gründungsdatum 030192 Milgliederanzahl. Anschrift: Club Nintendo I

D 2800 Bromen 51 The Advanced Amiga User Computer: Amiga Leistungen: PD-Pool HandyScan-Serv, Video

Digit und Audio Digit Serv Schwerpunkte: Diskmaga Interviews, Erfahrunosaus Milghedsbeitrag: keiner

Gründungsdatum: Mitez Mitg lederanzahl 80 Anachells The Advanced Amiga User

Erster User-Club Mülheim Computer Amiga Leistungen: Public Schwerpunkte: Clubmaga Infos, Programme Mitg jedsbeitrag kom

Grundungsdatum: Mårz Mstgliederanzahl 67 Anachrift, Erster User Club Mulhe m Murt o Habri

W 4330 Mu he nyRuhr 1

Angels Computerclub Computer PC IBM

Adventure, Problembille, Soundmodule DELE Gründungsdalum Mitgliederanzahk 24 Anachrift Angels Compu

Linited Nightmares of Osnabrúck Computer Alan XL/XE

Leistungen: Tips und Schwerpunkte, alles um Mitgliedsbeitrag xeine Grundungsdatum Ma

Mitaliederanzahl: 12 Anschrift: Unded Night mares of Osnabruct W-4500 Osnabrucii

Stos-User-Club Computer Atan ST/STE Leistungen: Informationen Schwerpunkte: alles um Mitgliedsbeltreg: 6 Mark Gründungsdatum

Mitotlederarizabl 18 Anachrift Sios Liser Club

Players Club Computer: MS-Dos PCs. Leistungen: Tests, Tips. Schwerpunkte. Tests, Kaufberatungen, Zeilung Game

Mitgliedsbeltrag: Jahres Grondungsdatum 3.7 (99) Mitgliederanzaht 30 Anschrift: Players Club

CCM Computer-Club Minden s.V.

Consputer: MS-DOS, Atar-ST. Armos Leistungen: Clubzeitung. Messehesuche Kursange Schwerpunkte PD-

Mitgliedsbeitrag, Schüle Gründungsdatum: 1985 Mitgliederanzahl: 113 Anachrift: CCM Compute

Panorama Computer Club Computer (BM-PC AT 285-485, Amiga 500/2000 Leistungen: PD/Sharewarelungen, Hard- und Soft-Schwerpunkte Software

Mitgliedsbeitreg: 35 Mark Gründungsdetum.

Anschrift, Panorama Com

ACE Amiga Computerclub Essen Computer Amiga 500/ Lessiungen: Bostel service, kosteniose Klemanzeigen

Schwarzunich Erfahrunge Mitgliedsbeltrag: Schüler/

Grundungsdafum: 1 192 Keplerstr 5

Computer: Game Boy, NES Leistungen Hotling Spie Schwerpunkter Tips und Mitgliedsbeitrag monatlich

Grundungsdatum 15192 Mitgliederenzahl: keine

Clertrudstr 1

Computer: C64, Gameboy Leistungen: Clubmagazin. Schwarnunkte: Sciole Pro

Mitgliedsbeitrag: allo 2 Mo-Gründungsdatum: 3.1.92 Mitgliederanzahl 2 Anachtiff, Power 64 W-4983 Kirchengern 4

1. Atari Club Colonia

Computer: Alari XL/XE. Atan STISTE, Atan PC, Lelatungen Programmiss-sprachkurse, PD-8 bliothek. Schwerpunkte: Jugendarbeil, Anwendungen, Programmersterung Compu techsiten. Testen von Hard-Mitgliedsbestrag bis 18 Jahre 6.50 Mark ab 18 Jah-



SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIAL-VERSAND FUR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA GAME GEAR

Grundgerat inkl Spie Adapter für MASTER SYSTEM Spiele Wide Gear Lupe Fantasy Zone

er Geräte ohne FZZ Nr Inbetnebruthme im Gettungsbereich der Deutschen Bundesc

Durch große Lagerhal-tung d'e meisten Titel sofort leferbar!

nur DM 289.-DM 79 Alien Syndrome Axe Battler (US) 79,-79,-89,-Standig Neurheiten und viele weitere Spiele Felerbar

SEGA MEGA DRIVE Grundgerat deutsch) ink. Sonic DM379. DM299.-Grundgerat (deutsch) ohne Spiei *Grundgerät (Import) nur DM 269.-

*CD-ROM (Import) ab DM 799,-Joystick Genestic (Pilotengriff) DM 69 -Spiele Adapter (fur Import-Spiele)

CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr, 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081/82 Fax 50878

Desert Strike 109,-Traysia Adventure 129,-Jordan vs Bird Monaco G.P. 2

Milio Anachrift: Nintendo Super-

Ami Lele Lung Mitg 6 Mi

Mitg

Ans

VQC

Futi Loss

Mitte

Ans

Mile Disp a.V.

M tg

Sch Mitgl

Li

DM 49,-

DM 29.-

99,-

109.-

UR SUBS CLUBS CLUBS CLUBS

Grundungsdatum 8.188 Mitgliedersnzahl: 275 Anschrift 1 Atar Club Bromund Strahoon Alzever Str 32

0221-172328 + 171868 VGC-Video Gambiers Computer: Maga Driva Super Famicom, Neo-Geo. PC-Engine, Game Gear, Game Boy, Master System Lynk -- amma-Platings Lelatungen: Clubmagazin. Übersichten, Top Charts Schwerpunkte Spiele

Tests, News aus Japan Mitoliedabeltreg, monutich 50 Mark Gründungsdatum: 1.5.88 Miteliarierestebi: 1000

Gambines W-5080 Bergisch Gladbach 2

Amiga Strategy Club Computer Amiga, Laietungen: Programmbör

se, Kontakte. Tips und Tricks, Kaufberstung Ante-Schwerpunkte: Hardcore

Mr.

Mitgliedsbeitrug monallich Gründungsdatum: Dezem

Mitgliederanzahl; bisher Anachrift, Amiga Strategy

Pfarrer Schneider-Str 22

Future-All e.V. Computer: C18, C64, C128.

Leistungen: Messebes che Einsteigerhilfen, Foto koper/Scannerservice Schwerpunkte: Crubmaga zin "PAD , Gratikbibliothes Mitgliedsbeitrag monstlich 10 Mark Schüler/Studenten

5 Mark Gründungsdatum 1.6 1989 Mitgliederanzahl: cs. 400 Anschritt Futuro-All e.V Dieter Schmickler

W 5340 Bad Honnel 6

Display Computerclub e.V. Computer: a le Systeme,

hauptsächlich PC, Leistungen: Beratung/Anand Verkauf f Hard- und Software, Inlos, Rechisha-

Schwerpunkte: Computer stammtische, besondere Halen für Einsteiger, Into-Mitgliedsbeltrag: Jahres beitrag 24 Mark Gründungsdatum; 1989 Mitgliederanzahl, 230 Anachrift: Display Compu Michael Dexhelmer W-5409 Obernhof

Computer: PC. Leistungen: Tips und Tricks, Hitparade, Share

Schwerpunkte: Problemlősungen, Shareware Mitgliedsbeitrag sährlich

Gründungsdatum: 12.88 Mitaliederanzahi 20 Anachrift Starsoft Mathias Fudan Sókenbusch 17 0202/665310

Club No. 1 Computer alle Systeme Leistungen: Clubzailung, PD-Pool, Tips und Tricks.

Händlerrabatte, Spielelests Schwerpunkte: Kontz krunden Informationen

Gründungsdetum, 08/91 Mitgliederanzahl: 80 Anachrift. Club No. 1 Michael Klessinger Feldstr 26

Computerclub Nohenlimburg Computer: PC's ab Dos

Lefatungen: Hilfestellungen bei Computer und Spielen, Problemlösungen bei Pro-Schwerpunkte Spiele von

Mitgliedsbeltrag: nur Porlo auslagen, Fax-und Telefongebühren bei Ausland rûndungsdatum: 1990 Mitgliederanzahl: 5 Anschrift: Computerclub Im Klosterkamp 16

W-5800 Hagen 5 1. Wittener Computer 0040

Computer Amiga, C84 PC AT alle. Leletunnen: Verbrauche Sammelbestellungen Schwerpunkte Program mierung, Problemdiskus Mitgliedsbeltrag: 5 Mark Berufstätige, 3 Mark Schü-

Gründungsdatum: 9.2 1991 Mitgliederanzahl 38 Anschrift: 1 Wittener Winsheimstr 60 W 5810 Witten 5

Internationaler Lynx-Computer: Atan Lynx I and II Leistungen: Clubmagazin Modultiörse und verleih.

Schwerpunkter Infos, Tips und Tricks Auslerhen von Spielen, Spiele testen, Karten zu Spielen Mitgliedsbeitrag: monatlich 3 Mark, Anmeldegebühr 5 Gründungsdatum: 1191

Mitgliederanzabl: 180 Anachrift: nternationaler W-6384 Schmitten 3

Die bessische Amie Computer alle Amina-

Leistungen: Tips, Hilfen Auslösungen, Weltbewerbe Schwerpunkte Verbreitung von PD-Programmen, Club dek mit Utelitees. Program-Bereich Clubzeitschnft und Unierslützung der User

und Software oder mit Un Mitgliedsbeltreg: pkhrisch 20 Mark Austand 25 Mark Gründungsdatum

Mitaliederanzahi: 89 Anachrift Die hessische Ams Steller Bahr

W 6401 J*Inchshausen 097.42/5.76

Name and Association Computer: Amiga 500. Letetungen: Clubmagazin Schwerpunkte: Speletests Amiga Basic, Sportgames-Turniere Kontekte, PC

5 Mark oder 50 Mark sibr

10 S

20 S

Grundungsdatum 1 12 1991 Mitgliedersnzahlt 7 W-6800 Mar

0621/372893 Druiden-Error-Sott-Wa Computer Amiga 500. MS Leistungen

Schwerpunkte zu Spie en Mitgliedsbeitrag ksine Grundungsdatum Ma-

Mitgfiederanzahl 8 Solt War Gansauweg 54 W-3538 Marsberg

Sega: Games, People, Computer: Sega Master System Mega Drive, Game Leistungen: Sammelbastel lungen, Modulverleih, Tips

Schwerpunkte H fen Mitgliedsbeitrag kaine Grundungsdatum 11 11 91 Mitgliederanzahl 20 Anschrift Sega Games Danus Maurio

W-6919 Bammental

Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstr. 159+8933 Lagerlechfeld • Telefon: 08232/6409 • Fax: 08232/8577

Spier	Art	Anleitung	Amiga	Atari
A was need to see	RO.	for develop	72 50	
4 0 (ROL SIM ROL ADV ACT -	kpt deutsich	89,00	00,96
		- deutsch	80.50 74.00	80,60
Ambers a gut		kpl deutsch		74,00
		apt deutsch	82,50	62,50
ACT VAG		deutsch deutsch deutsch	65,00	
	ACT SIGN STR STR		67,60	8 A 85.00
0 1 2 - 10			24,00	
		kpt deutsch	85.00	
		deutsch -	59.50	a. A.
373 - 1 4 4		deutsch	59.50	88,50
62 1.00	AGT STR	DBARBON	89,50 75,00	4.6
2000 20		Rot deutsch		
	578	light desylation		90,50
Formal one Grand Procout	SP0	DISLESON	77,00	77.00
	ACT	SHARKON	69,50 77,00 82,50 67,00 65,00 1,0	82,50
Gothfather	ACT	deutsion		87,00
	STR .	876/36		
to be and it for other		34114/11		
		00V367		
		DELEGON	47,00 47.00 73,60	
HO property		destroch		
	ADV	Mod playtach		o A
HV 5 NE	POL.	R4 00 h		09 50
tto Son M von 44		et. Programm	72,00	
	ACT	deutech	50.50	59,50 57,00
	ACT	doublets	57,00	
ATMS FURNISHED WAID, ACCORD		plantach;	59,00	59,00 6. A
uetochi No. Wall		destech	- 49,60	E-A
		steutest's	79,00	
Wrights Of The Sky, 1 MB)	SIM	deutsch	75,00	. 75,00

***** Ar Speichererweiterur				
Larry 5 Larry 5 Larry 5 Larry 5 Larry 5 Larry 5	ADV ACT	devisch devisch	79.00 45.00	45.00
Laminungo Data Dioli (bendüşi Qirginisi)	ACT	doutech .	57.00	E7.00
Lathal Xones	ACT ACT	devasti.		59.50
Latur Turbo Challenge II		deutech	59.50	n A
Matri			88.00	56.00
Maga Tarro	AGT AGT	deutsch	69.00	69,00
Mercarary III	ACT.	daytech	80.50	0 A
Migroprote Gell 1MB	SPO	kpr deutsch	75,00	75.00
VI Tava Pissoon	519	deutsch	75.00	25.00
Out Bun Europe -	ACT	deutsch	59.50	89.50
Parzerbettes .	STR	angisch	67,50	
PGA * pyr Gotl + , averdeak super	SPO	30 7300		2.4
Populus Editor - 500 Nove Welsen	STR	Section 19	4 50	60.62
	20	deren	20.0	39.50
we go suficial	2.4	1 000	7 4	6.00
agya.	49.3	10 0000	100	2.6
R JEJ UH	221	50 Ch .	3.7	
N 274 011	VOS	hal devisch	20.50	
11.	ACT	destach	60.50	69.50
Discontinuents	ACT ACT	May Corp.	62.50	
2160	ACT	deviced	49.50	
4 4		to desire	474	
Alexan,	A .			
	SM	deutech	76.00	78.00
Simpsone	ACT	decision.	89.50	59.50
EmagnT V	ACT	deutsch	59.59	50.50
Sour Crystall	AUV STR	light doutsph	62.50 77.00	77.00
Specia Force	ACT	deutsch deutsch	62.50	82.50
Super Space Inveders	510	NO SEVEN	54.00	00.791
Stagenberger Hotel Manager Tourist Bassachall	2111	Apt devisor	50.50	4.4
Ultima 6	801	09/307	79.00	
Whatis Manus + Video Atariohne Video	500	Chalcon	67.50	82.50
Multiple such and a supply of \$1000 and \$1000	pro			44195

rderangebote u	nserer Wahi	Sondarangebote Ihrer Wahi
Stuck portofrel	89,00 DM	für 200,00 DM Spiele wählen
Stuck portofrei	165,00 DM ,	nur 180 00 DM bezahlen
Stuck portofrei	230,00 DM	für 400,00 DM Spiele wählen
Stuck portofrer	298,00 DM	nur 350,00 DM bezahlen

SONDERANGESOTE FÜR AMIGA p. Areto s

	Ait	Arteltung	Amigs	Ateri
Amiga 500 1 MB Specini-investining is UPE - abcorafter - Dungson Manter - Chain Sintes State Shore UPE	SAM	Apt devisors kel devisors	189,00	
war to A. to before to hand		59-0102		5.00
an fire . a day a se		164 141	6 %	
(fings) = 1, // is		Se u.s.		a A
17 .1 55 4	6.95	Dr. No.		* 00
M. D. Wille B. P. A. Spiele B. M. William		46 (2)		
Torre Chia Ed. 1 100 Fr. 3 f. 34		20 42		
COLUMN TO THE TEXT OF A PERSON OF THE TEXT		50 YF		54.5
Sa to the Peace for the way of a com-		Se 1917		
natural and a second transfer of the second	581	D 17	160	1 4
A ALLEN TREE WITH		64, 50	6	1.4
Programme and the	-658	40' 00's 4"	1.0	74.42
free back a total a state of respect		4 25	75 4	. 4
" A Y YOR'S TOL " AND TOLY		065567		

SAMMI LINGEN ZUM SPEZIAL-PREIS

Versandet



rank Herberts Mammutroman Dune: Der Wüstenplanet gehört zu den Kultwerken modernen Sf-Literatur Echte Fans haben natürlich das fast 3000 Seiten starke und auf sechs Bände verteilte Werk durchgeackert. Weniger passionierte Leseratten führten sich nur den immerhin noch 600 Seiten langen ersten Band. der übrigens (eher mäßig) verfilmt wurde, zu Gemüte. Das französische Programmierteam Cyro (ehemals Exxos - Captain Blood, Purple Saturn Day). nahm sich nun der Romanvorlage an und bastelte um die literarischen Figuren herum ein Strategiespiel.

Wie Kenner des Buches wissen, ist Dune oder auch Arrakis, der einzige Planet im bekannten Universum, auf dem das "Gewürz", "Spice" oder "Melange" genannt, gefunden wird "Spice" ist wahrlich ein Stoff, der es in sich hat: Es verlängert nicht nur das Leben, sondern dient den Navigatoren von Raumschiffen als unersetzliches Hilfsmittel

Zwei Fürstenhauser streiten sich auf Arrakis um das Gewürz. Auf der einen Seite stehen die "bösen" Harkonnens, auf der anderen die "guten" Atreides. Ihr steuert den Fürstensohn Paul Atreides. Die Aufgabe. Innerhalb von 80 Zugen (Spieltagen) Gewürz zu sammeln und eine schlagkräftige Armee aufzustellen

Selbstredend buddelt Paul nicht selbst im Sand. Zu die-

sem Zweck müßt Ihr die einheimischen Bewohner Arrakis' zur Mitarbeit bewegen. Die Siedlungen der Fremen (so der Name der Einwohner) sind über die gesamte Planetenoberfläche verteilt. Dummerwerse kennt Ihr nicht alle Dörfer - zu Beginn des Spiels sind es nur drei. Ihr startet im Hauptquartier der Atreides Die Mitte des Bildschirms wird durch ein Fenster ausgefüllt, in dem Ihr Eure Umgebung in 3-D-Grafik seht, Per Mausklick wandert Paul durch die einzelnen Räume der Basis oder der Fremendörfer und trifft dort auf verschiedene Mitglieder seiner Familie oder Eingeborene Ein Klick auf die betreffende Person, und Ihr könnt Euch mit den Leutchen unterhalten. Aus vorgefertigten Fragen und Anweisungen könnt Ihr eine passende Order herauspicken Neben Informationen (z.B. über neue Dörfer oder nützliche Maschinen), verteilen die Personen kleine Aufgaben

Zu dem Strategiespiel Dune kann ich nur sagen, Voll in den Sand gesetzt Fühlen sich Fans des Buches zu Beginn des Spiels dank der bekannten Namen und Figuren auf Arrakis noch wie zuhause, kommt nach

na ha

dem ersten gespielten Stundchen die totale Ernüchterung, Dune bretet aul Dauer so gut wie keine Abwechslung, die strategische Herausforderung tendiert gegen Null, und der Spielspaß verrinnt so schnell wie ein Eimer Wasser in der Sahara Man braust in einer superlangweiligen (immer-

abschaitbareni 3-D-Sequenz zu den Fremendörlern, spult dort auf vorgefertigte Fragen seine vorgefertiglen Instant-Antworten ab und knettert dann zum Hauptquartier zunick um dort seine ebenfalls vorgefertigten Berich-

te abzuliefern Danach geht's zum nächsten Fremendorf... Unterbrochen wird das eintönige Einerlei kaum ab und zu lockert eine grafisch neti gemachte Zwischensequenz den drögen Spielesandkuchen ein wenig auf - wenn der Spieler bis dahin nicht einschläft

oder bieten sich als Begleiter an, von denen Paul maximal zwei mitnehmen kann.

Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, reist Ihr wahlweise mit einer Art Hubschrauber oder später mit einem Sandwurm (eine gigantische Version unserer Regenwürmer). Einfach auf einer abrufbaren Arrakis-Landkarte den gewunschten Ort anklicken, und die Fahrt geht los. Auf einer weiteren Übersichtskarte könnt Ihr Euren Erfolg ab-

38%

lesen. Hier wird angezeigt, wie viele Gewurzgebiete Ihr besitzt, und wieviel dort produziert wird. Kleine Figuren auf der Karte reoräsentieren Eure Arbeiter - bewegt sich die Figur, wird fleißig gegraben. Steht die Figur still, halten die Burschen gerade eine Siesta.

Die Bildschirmtexte unserer Testversion stammten noch von der englischen Fassung Eine komplett ins Deutsche ubersetzte Version kommt dieser Tage in den Handel.









Euch wichtige Hinweise (MS-DOS/VGA)

J. CAVANAGH



nen und grundete das "In House" Label "Kremlin" Heute ist John Verkaußmanager von Domark kin

ger 2 (Amiga, Atari ST) 1988 91 Software Manager Hard Drivin, Escape from the Planet of the Robot Mon sters, Licence to Kill, Spy who loved me, Mig 29

ohn Cavanagh wurde 1961 in Irland geboren und Filme ganz besonders, und da Domark ein Bond Spiel Nachdem John den Programmiererjob an den Nagel g ng nach dem College nach London, um Compu erspiele zu programmeren. Nach einiger Zeit wurde John von Domark angestell. Er Nebl James Bond nerausbringen wollte, mußte er es programmeren gehängt hatte, durfte er sich Software Manager nen

FRAGT DR. BOBO:

wie bedu trei be

Ab etch with Problemment Unse Fachmann far auss chilose Stuationen Prof Dr Bobo well Rat Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt 'n Aktion hr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlussel weggeworfen?

Kleinanzeige in

Private

3itte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Klemanzeigen-

text unter der Rubrik

7 GameBoy DMS . egen

5 Mark dabeil



J Lynx TAmiga TC64/128 TMS-DOS-PCs TAtari ST TGame Gear TMega Drive TPC-Engine TSuper Famicom T Kontakte Thar Tals S heak ber Bitte keine Briefmarken

Private Kleinanzeige maxima, 4 Zeuen mit je 40 Buchstaben ink. Absender Postiageradressen micht mögikchi Bei Angeboten: Ich bestat ge daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze

für den PC. Mrt Tribs. — The Fox schulf et seinen biss etzterfogre hister Berl Mondarin anberst, in co ann Poulinen, de Bahnbrechendes auf dem Jumph Pun Seroer im MS ODS Bereich lesten sof en Mr nrico "Z" Zmiro erblickte 1967 das Licht der Wel. Nach dem Studium i ng er 1985 an Lensoftware auf dem Exel 100 zu programm eren. Wenig späler wurde er bei Titus eingesteilt und programmierte zwi 2017 h 1 440 years he was She 1 1990 1991.

Softography 1986 90. Erebus, Off Shore Warnor 11₄₀₁ 1991. Battles/orm, (MS DOS Janselzung) 1992. Titus the Fox (Amiga)

BARR KIRDRY Absender

Power Play Markt & Technik Verlag AG Antwortkarte

Brackmarke has authinhead

Was ist für Sie das vollkamme-ne irdische Glück? Meine Freundin Was hassen Sie am meisten an Sie am ehesten? Wedne ander Welche Fehler entschuldigen

thre Lieblingsmaler/Grafiker?

Ihr Lieblingsschriftsteller? Ihr Lieblingsmusiker/Kompo-

Sie bei einer Frau am meisten? Welche Eigenschaften schatzen

Jeniscues Tager

U**u sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen für welchen Sie sich interessleren und wolche Themen Sie sich wursichen

8013 Haar bei München Hans-Pinsel-Straße 2

Fire & Oer K im Te. Fanto Futter Heue: Lemm Mach High-Mann die be

Sens Soft und Graf Zwei beru Prog Prop Takt. Nobi

Teli aut aut 2/! Ans Les

Was wäre für Sie des größte Unglück? Meine Freundin zu verlie einer Softwarefirma? Produk

Spir., 3. ., a., shak bun shu pean

Ihr bestes Spiel Green Beret lhr Lieblingsprogrammierer?

Lieblingsbeschäftigung renz an? Geolf

team? Brain Design (C641sard Dr Das schlechteste Programmier Ihr schlechtestes Spiel? Footbal

ibr Hauptcharakterzug? Ihr großter Fehler? Deutsches 13MILL

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkur-

Welche Gestalt der Software

megen? for chifdren Wer oder was hatten Sie sein

deospiel? Deterde:

The Lieblingscomputer? Macin gen bewundern Sie am meiten verabscheuen Sie am mei Welche geschichtlichen Gestal szene verabscheuen Sie am Ihr erstes Competer- oder Vishem? Kampi um die Falki Welche militärischen Leistun sten? Slan stem? Rudaria en de Polive Was verabscheuen Sie am mei meisten? Mano

sammenarbeiten? Mit wem würden Sie gern zufassung? Wil deutsches "Lager"

Illar Motto? Du bist d'an

ne irdische Gluck? in Ereiber zu e Unglück? Allen zu sein Wede Fan ar ea er or gur und statke Vaterar o THE B TO PIGE THE FATT OF A Was ist für Sie das vollkomme-Was ware für Sie das gräßte

thre Lieblingsmaler/Grafiker? Welche Fehler entschuldigen Ihr bestes Spiel i "us i'ne vox Shr Lieblingsspiel? Dagimes an

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Ihr Lieblingsschriftsteller? Fr mist? Judas Priest und Iron Waiden II Ihr Lieblingsmusiker/Kompo-Was verabscheuen Sie am mei remz am? Gi Espeche Sie als die harteste Konkur-Ihr größter Fehler? Ebenfalls Be Ihr Hauptcharakterzug? Behar Programmierer sehen

Zart und medich soll sie sein

stem? Lugner and geldgierige Leute

thre Lieblingsbeschäftigung K V to Re we Enlacken und reige Lieblingsprogrammierer:

Tale Adventure, Indy 500 und Car

mogen? Der Herr der Wei Wer oder was hatten Sie sein thr schlechtestes Spiel? Erebu

und Francis Fournie

Ihre gegenwartige Geistesver-fassung? Lust auf allest ich will mich szene verabscheuen Sie an Welche geschichtlichen Gestal ten verubscheuen Sie am mei ihr Motto? Si vis pacem outs se Ihr Lieblingscomputer? Eac meisten? "Limander Welche Gestalt der Softwaredeespiel? Pac Ihr erstes Computer- oder Vi gen bewundern Sie am mei Welche militärischen Leistun sten? 'w 'Yar' und Francois 'affe sten? Dur B

der Krieg var)

Wenn ja: Welchen Computer

Wenning F was an orbiterial & Sie sich Daw 7 10 J 1/0-Markt&Technik Verlag AG Kleinanzeigen Power Play

8013 Haar





zum Feste: Spiele Power, Insel der Traume Mankey Island 2/ Shiftung Konsolentest alle wichtigen Videospiel- Systeme im Veraleich/ Bullfrags Gatterbande kehrt zurück: Populous 2

Fire & Ice

Dar Krish

un Test

Fontasy-

Heues voi

Futter



Tips & Trucks total / Gewinnspiel / Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/Spiele des Jahres - Power Play die Highlights 91



High-End-Action out dom Super NES. Männer, Madchen & Motorer: Temporausch die besten Rennspiele im Vergleich Weltraun Space Qu



Programmerteams enthulen thre neven Projekte Strategie aus Fernost Die Taktik Hits Genghis Khan" und Nobunaga s Ambition" im Test



4" im Test Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report. Laserdisc-Saiele originalaetreu auf dem



Nochfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben konnt Ihr auch noch Heft 6/90 7/90 und 8 90 11/90, 12/90 und 2/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern Ansonsten Coupon ausfullen und schicken an Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 Munchen 5



Underworld Amberstor - Abandoned Places Reholder 2 Knightmare/ Players Guide/ Handheld-corner Heuheiten für Game Bay, Game Gear und Lynx/ Krawoll im All: Buck Rogers 2



schnell im Vektorhimmel mit Chuck Yegger 2. Furioses Trio: Game-Bay-Giganten, Kult-Cornic als Computerspiel: Hägar



mehr Monster Großer Bericht von der Landonmesse. Tag der Abrechung Terminator 2



Blick in die Zulenoft Trendware Black Crypt Fariases Rollensmel

auf, sensible Softwares Wizball Hachfolger Hohenflug in VGA. Flieger im Härtetest, Jet Fighter 2, Chuck



Computer im Tech Beholder 2: SSI verläft die Dungaons/Origins Höhenflug: Strike Commander

PUTSCHE_BATSCHE 1 - ... ABER KEINER HAT GESAET, DASS JUS SO ALISTRENGEN IST.



Ich bestelle für 6.50 DM pro Exemplar Ausgaben POWER PLAY No

Ausgaben POWER PLAY No

Streße House

PLZ Walmari

Schickt den ausgefüllten Caupan an. Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

General dagegen sehr



Übersichtlich: Kleine Panzer-Icons rattern über eine schmucke Landkarte (Perfect General MS-DOS/VGA)

The perfect **General & The lost Admiral**

n den USA genießen die beiden Strategiespiele The perfect General und The lost Admiral Kultstatus. Hierzulande sind die beiden Programme weitestgehend unbekannt. Mark Baldwin, der Schöpfer des Panzerspektakels The perfect General's, wird unter Heim-Strategen allerdings schon etwas länger als "Geheimtip" gehandelt. Schuf er doch vor ein paar Jahren den erfolgreichen Strategieklassiker Empire.

In The perfect General führt Ihr, wahlweise gegen einen Computergegner oder via Modemverbindung, sowie Direktleitung gegen einen Kumpel, Panzerfahrzeuge, Artillerie, Infanterie und Pioniere in die Schlacht. Die Schauplätze der Auseinandersetzung sind fiktiv rund ein Dutzend verschiedener Szenarien steht abrufbereit zur Verfügung. Die Kampfe zwischen der "roten" Kample zwischen der und der "blauen" Armee sind in Runden unterteilt, in denen Ihr die Einheiten bewegen, Ziele avisieren und beschießen könnt. Vor der Schlacht kauft Ihr Euch mittels Punkten eine passende Truppe aus den verschiedenen Einheiten zusammen. Nach jeder Runde werden die ubriggebliebenen Truppen, sowie bis dahin eroberte Städte (einfach mit einer Eingezählt und mit Punkten bewertet. Wer von den fertigen Szenarien nicht genug bekommt, kann auf eine Datendiskette zurückgreifen, die historische Schlachtfelder des 1. Weltkrieges enthält.

Ahnlich wie bei The perfect General läuft das Spielgeschehen beim The lost Admiral ab. Statt Landtruppen verschiebt Ihr hier Kriegsschiffe, wiederum rundenweise über eine

Volker flucht, ich reibe mir die Hände Meine schwere Artillene hat

Volkers Vormarsch ım Keim erstickt Nur noch rauchende Trümmer sind von den Pixel-Panzern meines Kollegen übrig Bei

The periect General bleibt kein Auge trokken Vor allem im Zwei-Spieler-Modus fährt das Programm mit dem Simpel-Charme zur Höchstform auf. Wer allein seine Truppen über Wald und Wiesen fuhren möchte, ist beim

The lost Admiral allerdings etwas

besser aufgehoben. Mit etwas mehr tektischem Tiefgang empfighlt sich die Seeschlacht eher für Strategieveteranen und Solospieler, während The perfect General vor allem Einsteiger begeistern kann Beide Spiele können zwar der Konkurrenz, vor

allem der aus Japan, nicht ganz das Wasser reichen, aber Gelegenheitsgeneräle, die nach Feierabend mai schnell eine Bunde spielen wollen, schöpten aus I dem vollen

The perfect General

Genre: Strategie Hersteller: Ubi-Soft, Zirka-Preis: 108 Mark

MS-DOS 77% Schwieriokeit: einstellbar

ATARI ST nicht geglant

AMIGA

C 64

The lost Admiral

Genre: Strategie Hersteller, QQP, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 73% Sound: 8% Schwierinkeit: einstellbar

AMIGA nicht geplant

ATARI ST nicht geglagt

C 64

nicht geo!ant





Seekarte, die im Gegensatz zum jüngeren Kollegen nicht in Sechsecke sondern in Rechtecke unterteilt ist. Ein weiterer Unterschied: The lost Admiral bietet keine Modem- oder Link-Option So muß allein der Computer als feindlicher Kapitän herhalten Neben einem simplen Einstiegsschlachtfeld, um Euch an die Bedienung zu gewöhnen, gibt's rund ein Dutzend Einzelszenarien (wieder fiktiv) oder einen "Campaign" Modus, in dem spezielle Aufgaben erfüllt werden müssen. Hauptziel ist es, nicht nur die feindliche Flotte zu zerstören. sondern auch möglichst viele Hafenstädte zu erobern. Zu diesem Zweck dümpeln in Eurem Flottenverband, den Ihr zu Beginn individuell zusammenstellen dürft, nicht Schlachtschiffe und Flugzeugträger, sondern auch Transportschiffe.



THORWAL IN GEFAHRI

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen, Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plindern Siedlungen und verwüsten die Felder, Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes

Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...



DIE SCHICKSALSKLINGE





KaroSoft

	AMI	GA	
Avbus A 320: Sometim deutsch	90	Kniehts of the Sky, Handbildeutsch	1340
A: Support Ameritans deutsch	54	verminas Anta di	144
furthery a year per danger	24.50	Lemmanos Data-Disk, 100 neue Level	44
AMOS AN CHANGE OF PARTY	100	LOVE TOWN A ST	19-6
4905 csem 45535 30 50	72 W	and disk a house	55
Room, American doublish	Fed	MAL Y S PE P BALLS	8.50
Apidva Arketung deutsch	114	M 1 Tark Platoon Hando deutsch	34.50
Bartle tale komplet doutson	74.54	Mena-Lo-Mary - c x " F	7450
Bears of Prey Handburnson	"H 54	MERCHAN CONTRACTOR	450
Back of Alexand Library	64	Michael and air death 300	14.50
Rusting tops Marriago parties about	18.50	Mean I a Sept	. 55
Courte - Handlach doutsch	7 50	Factor yand it ever for the hi	
poster a differ on the other of the	8.50	Parts Anel a delet	16.6
FLORER . A FEET OF WAR	29.50	Parker the AM 2	24
Dastarte - Augus a muleir g	19.54	Pinto Jacin America feutsch	54
De hair A hing is an	154	Poice Quest III	4.50
Dynabasier Americas deutsch	74.50	Populous 2 Handbuch deutrum	. 4
Etera II. somptett deutsch 1 MB	50	Project X. Amerium deutsch	64
Even of this Behot is the Art Anatonic	439	Retroad Tycson Apr deutsch 1 MB	9.5
Ego of the Bullion - April 18	a.	But Division in the Set	21.67
En Anctury terrial	1.	Hed are report once MS	
Tale Gate 1181 1 ongo 181 on	0.54	Riss of the Dragon Nomplet in	4.50
E 1 St Filler Hotel II WE	*3 A	Boarns Arger - Vice	15
of the offurbill spinds of Post	4	Shape a child American decision	1150
YEAR A Berland Coursely	4 6	where you a "M. solp y	*9.50
Cet w : Anterlung doutech	Bio.	You dell a griph on	80.5
Drand Pels Former I Nandbuch dt	29.54	Seas On at a territorial desired	14.50
Harboth 1.21 Handbuch deutsch	4 4	"Suice tube he put senior	4)
file of a heavy than a	20.6	Seas of E y 11 of a Se 125	1474
Moon 4 Method + 1 - 2	64	com Ma Am A pour co	* 50
the six and the first the party of	40	Francisco de la Acianina	4
Kirthe in a straight on	60	I hus The Fox: Ameriums deutsor	rut.
any kontan neo 95	14	Lucin Antenuna deutsch	64
ality of the total VA	14 %	Maria A are a b ar	50

	ATA	RIST	
Arrbus A 320 samplett deursch Amberste komplett sodisch Anches Wield American deutsch	79,50 64	Lemmings Ant dt. E. K. F. John Hu, K. M. F. Tank Platoon Hando deutsch	*9.50
Per may Maraya da san	12	Minite: Golf Hundbuch deutsch	950
countries as noted to the		Popoulous 2 Antig deutsch	*1 00
Control Ann Kinger Health	51.50	Powermonger Detailse Antig di Rassaud Tycoon, sometet dessuch	-250
Futher of both to a set to be of	E, C;	Srient Service II. Handbuch deutsch. Spécial Forces. Handbuch daufsch.	79.56
age or the visitor is until the	0.	Kc*sel Anlerging deutsch	194
Gobinna komplett doutsch	88	Turties It Aniestung deutsch Ultima VI, Aniestung deutsch	150
Karter Como u Brottspici 1	91	Zan McKzacken komplett doutsch	6/2

	18	3 IM	
A-Train encloch	+ 108	Refroad Tycoon of Handbuch	94.5
Acres of the Pacific Hands #8	82.50	Flert Baron lumpt deutsch VGA	62.5
Airbos A 320 kompletti deutsch	90	Nise of the Dragon kits deutsch	82.5
But handlant a data	×	Switzel streamons of the Lutheroffie	89.9
Bucdestign Mining part of	2 -	Test / Solut Jr	2.5
eye on on a length it desireds	95	SEP or for AVI. I	0339
House of I Condoon Apr di	82.50	HE IF, N. SHIPS,	32.0
De klaud Franklinch deutsch	994	NAME OF STREET OF	41.74
Dark Seed	(2-c.	um fin is impuelled than	43.5
Day Schwarze Auge kompt deutsch	HQ	Remarkant kinegant mater	
Dane Handbuck deutsch	RQ	inch Pin in Handa di	4.9
E vira III, xemorati doutv	82 4	Seace Quest is a link a mile deutsen.	92.5
Eve of the Beholder in kgr gt	16.81	space - huma is migratilisation.	12
Epic Handbuch deliner	74 30	Statter.	75.54
F 16 Falcon D C Hausburburb	10	Storm Master Antening devoyor	1.9
Flames of Preedom Handb of	95	Jilma VII. American deutsch	69
Fight in a Differ a ne Version	44	Jilma Triogy IVV u. VI. Art. di.	673
Golden as inclusions Front koll dit	69	Ultima Underworld, Anleitung di	49.
Granding and the state of the state of	99	Wing Commander - kompi deutsch	95
Harpeon and Francisch days his	6.9	Wind Continuedor Handbuch di	30)
Hope of the year and a second	86 50	Wing Commander Speech Pace	19.0
Heroma William P. A. Edgewick P.	7910	Wing Operation Disk	49
experato in engler deutschi	74 50	Wing Commander > De Luxe Editor	93
Above and Annual to 5	60	Wuzardry Z errol. Vermon	112.50
Industry Johns IV VOA kpi of	1 A	Exminator-Game-Card (bio 50 MHz)	49.50
Kaiser Como y Breitspiel di	30	Gravis Joystick schwarz	81.01
Kergs Quest V/VGA, kpt deutsch	99	AdL-b-Soundwarte deutsch	29
Larry III. kampleh deutsch	#2.50	Adulti Soundkarte Gold Stereo	475
Larry V VGA semon right styles	Pu 50	Soundblaster 2.0 Handb deutsch	, 79
Lemmines, Handbuch unutsur	70	Soundblaster pro Handb deutsch	495
Lemminos Dašadski (100 Level)	6 50	CD-ROM Wing Comm I m Miss to R	135
Links Golf-Simulation Hendo dt	84 50	CD-ROM Larry V	99
Links Courses Firest: Boardd (Bay Hd.		CD-ROM Kings Duest V	20
Prochurs/Hvatt u. Berton Creek, se	44	CO-ROM Jarry V	33
M 1 Tank Platoon Handbuch deutsch	84.50	CD-ROM Raile Tive u. M * Tix	+ 99
MAD TV komplett deutsch	89	CD ROM Gunship Far Melwarder	110
Magic Cendls 2: Handboch dealsch	79.50	CO-ROM laustrated Encyclopedia	120
Monkey sland, kpl deutsch VGA HD	89.50	CD-ROM Mammala (Saugetiere)	89
Montey word if your sample of	89	CD ROM 4 Gisabuta Shareware	89
Parity new Araming topings	4.50	Wetere CD Rome Referbar	4.4
Planel's Edge. Anlestyng deutsch	8.9	3.5" Dalketten ohne Autores	
Police Quest III VSA sompt of	82.50	Ber Drucklegung noch nicht kelerba	
Powermoner Hansbuch deutsch	79.50	Anderungen vorbehalten	

SPIELEL STE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS) VORKASSE 5. - + LPS EXPRESS NACHNAHME 12. + POST NACHNAHME 8 Rufen Sie uns an:

2 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07 ODEA SCHREIBEN BIE UNS POSTFACH 404 · 4010 HILDEN verkauf, nur Ver

computerspiele/tests

Harakiri



Samural landet abgeschlagen auf den hinteren Strategieplätzen

ir befinden uns im Japan des 16. Jahrhunderts, In dieser "Zeit des Krieges" besteht Japan aus einer Gruppe kleiner, sich bekriegender Staaten, die ieweils von einem "Daimyo" regiert werden. Ihr schlüpft in dem fernöstlich angehauchten Impressionsstrategiespiel in die Rolle des Usaka San, einem dieser Fürsten, um durch erfolgreiche strategische Kampfe Euer Herrschaftsgebiet um das Doppelte zu vergrößern. Dazu tretet Ihr entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Geoner an. Eure Aufgabe besteht prinzipiell darin, Armeen und Sol-

daten verschiedenster Sorte einzukaufen und zu bewegen, um sie schließlich in die Schlacht zu schicken Zur Auswahl stehen berittene oder unberittene Samurais, Arkebusier. Bogenschützen und Speerträger. Treffen zwei gegnerische Armeen aufeinander, wird ein Ausschnitt der großen Übersichtskarte herangezoomt. Auf diesem Bildschirm treten sich nun gut zwei Dutzend Sprites gegenüber, um sich gegenseitig die Köpfe einzuhauen. Dabei sind statistische Werte wie Angriffsstärke, Verteidigungsstärke, Feuerkraft und Moral von großer Wichtigkeit.

lán

ton

Art

ten

wir

sch

Fal

ste

Sp.

ım

Exc

aea

ρ

Puhh! Samurai ist ein halbherziges Strategrespiel mit historischem Hintergrund Hat man erst einmal den komptexen, benutzerunfreundlichen Einstieg hinter sich, wartet das Spiel mil verwirrenden und oberflächlichen Spiel

na ja Beginn noch halbwegs faszinierend. die kleinen Männchen in die Schlachten zu lenken, wird Samuarai sehr schnell öde. Keine neuen Spielideen; Gags Fehlanzelge Gerade diese håtten das einigerma-Ben solide Strategiekonzept angenehm

elementen auf. Der Spielspaß versumpft im konfu- verziert. So bleibt ein langweilisen und langweiligen Herumge-klicke auf einige Icons. Ist es zu

ges Taktikgeklicke, das lediglich Nippon-Freaks gefallen könnte



Genre: Strategie Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 28% Grafik: 44% Sound: Schwierigkeit: mittel

ATARI ST C 64 in Vorbereitung

nicht geplant

AMIGA

Viva Espana



Oramatisch: Ritter-Icon Lancelot bewegt sich von A nach B (Amiga),

Vengeance of Excalibur

as wären wir ohne die Sagenwelt? Hollywood ware längst Pleite und auf den Monitoren bliebe es zappenduster. Zum Glück ist Verlaß auf König Artus, Robin Hood and Konsorten. Im aktuellen Fall dürfen wir, ganz im Sinn der europäischen Einheit, vier englische Fahrensleute auf ihren Questen und Amouren ins ferne Spanien begleiten. Wie schon im Strategievorgänger Spirit of Excalibur, steht auch in Ven-geance of Excalibur besagtes

Vergleicht man Ven-

geance of Excalibur

etwa mit den Strate-

gie-Epen von Koei,

dann kann selbst der

kernigste Ritter de-

pressly werden. Was uns hier vorgesetzt

wird, ist weder tech-

nisch noch spielerisch zeitgemäß.

Edelleute mit zwei

Selbst

Diskettenwechslern

Laufwerken werden zu leidge-

Sagenschwert im Mittelpunkt der Handlung, Diesmal müssen wir mit unseren Ritterarmeen Spanien erobern, bevor wir Excalibur dem rechtmäßigen Eigentümer zurückgeben können. Die Armeen werden auf einer scrollenden Landkarte von Spanien hin und her bewegt, während unsere Ritter insgesamt sieben Missionen bestehen müssen. Die Ritter werden entweder vom Computer in die Schlacht gelenkt oder stehen unter unserem Oberkommando.

geht noch der kleinste Motivationsfunkte Auch spielerisch wird Vengeance of Excalibur nicht vom Atem der Geschichte gestreift Wir müssen mit einem Minimum an Informationen Spanien erobern Die Adventure-Elemente zer-

stören das letzte bißchen Spiellluß. So eine schnöde Vermarktung hat das Wunder-Durch die langen Ladezeiten ver- schwert nicht verdient

B-Picture



Ab in die nächste Bar: Ein Rausch per Mausklick.

Plan 9 from Outer

dward D. Wood gehört zu den bekanntesten B-Film Regisseuren der Welt, Mit Recht, denn er hat den schlechtesten Film aller Zeiten auf dem Gewissen Seiner unvergleichlichen Kreativität verdankt der Filmfan eine Katastrophensammlung erster Güte: Miserable Schauspieler, dilletantische Bauten und Tricks. selten dämliche Dialoge - in diesem Zukunftsschinken aus den 50er Jahren ist alles drin Es bedarf schon einer gewissen englischen Exzentrik, um

aus diesem Film ein Computerspiel zu machen. Gremlin ging das Wagnis ein und liefert mit Plan 9 from Outer Space ein klassisches "Point and Click"-Abenteuer ab. Mit zehn Befehlen klickt Ihr Euch durch Kalifornien und sucht nach verschwundenen Filmrollen Bund 70 unterschiedliche Grafiken müssen erforscht und mit der Maus abgesucht werden, bis wir zur Filmvorführung laden dürfen. Das Programm wird in einer komplett deutschen Fassung ausgeliefert.

Das Reste an Plan 9 from Outer Space ist

die beigelegte Videokassette Endlich kön-

genüber den zahlreichen Mitbewerbern nur mühsam bestehen Deshalb gibt's einen Atmosphäre-In Zesten komfortabler Maus-

steuerung à la Sierra oder Lucasfilm wirkt ein Belehlsmenü etwas antiquiert Voll-

kommen unverständlich, warum man die an mierten Taxifahrten nicht abbrechen kann — so schön sind die Grafiken nun auch wiedernicht Anleicht

verguerem B-Picture-Humor herrscht kein Mangel

nen sich Film-Freaks Edward Wood's unfreiwilliges Meisterwerk (mit deutschen Untertitein) ins Regal stellen Das Adventure schlägt sich ganz wacker kann aber ge-

Genre: Strategie Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

ATARIST in Varbereituna

AMIGA 23% Grafik: 53% Sound: 46% Schwierigkeit: mittel

C 64 nicht geplant



Genre: Adventure Hersteller: Gremiln, Zirka-Preis: 90 Mark

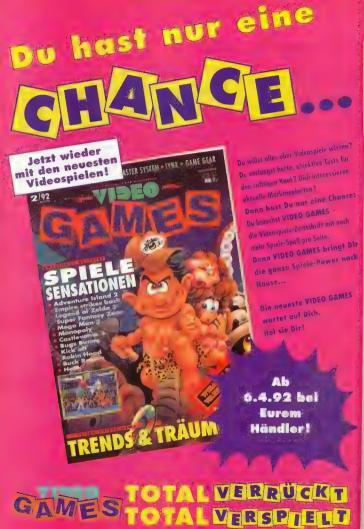
54%

Schwierigkeit: leicht **ATARI ST**

nicht geplant

AMIGA in Vorbereitung

nicht geglant



Am Rande des Taifuns



Auf der Landkarte verteilt Ihr Mühlen, Flugplätze und Weizenfelder

Seit Urzeiten liefern sich die beiden Dynastieinseln Eolia und Sharkaania einen gnadenlosen Kampf, In Eolia war der Posten als Ministerpräsident gerade frei, nun steht Ihr mitten im Siebenerrat und habt freie Hand, die Gegenpartei in mehreren verschiedenen Szenarien taktisch zu besiegen.

Im Rat können neun Personen angeklickt werden, die leweils für einen bestimmten Aufgabenbereich stehen. Klickt man beispielsweise den Müllermeister an, gelangt man in ein Untermenü, in dem kleine Weizen-, Honig-, Tierzuchtund Mühlensymbole auf der Eoliä-Karte plaziert werden. Sie bestimmen die Infrastruktur des Landes und sind nötio. um und Geld zu scheffeln Die Wissenschaften sind das Ressort eines weißbärtigen alten Herren, dem Leonaardo, Mit seiner Hilfe bastelt Ihr Euch Flotten von flugtauglichen Segelschiffen, um das gegnerische Land schließlich zu bomardieren. Haltet Ihr religiöse Rituale ab. habt Ihr auch den Wind auf Eurer Seite Aus dem Zusammenspiel dieser Elemente heraus gewinnt Ihr dann

gegen den Computergegner, rr

Das Sammelsurium Strategiezutaten an wirkt auf den ersten Blick etwas konfus Wenn man allerdings elwas Geduld aufbringt, wird ein gewisses Interesse am Bau der Flotte und dem. was dahinter steckt,

geweckt. Vor der Serienproduktion steht

ein Design-Entwurf von Euch, etwas wesentlich Leckeres und die Bauteile bekommt Ihr am Anspruchvolleres aus Storm Ma-Markt und die Crew wird rekru- ster werden konnen

tiert. Damit immer genug Geld da ist, verkauft Ihr angebaute Produkte Die strateaischen Verbindungen werden Euch allerdings schwer vermittelt; hätte man etwas mehr Liebe in die Benutzerführung (es wird ständig nachgeladen) gesteckt, hätte



Genre: Strategie Hersteller: Silmarils, Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST

AMIGA

Schwierigkeit mittel nicht geplant

Sound: 30%

Aliens hoch drei

Space Gun

Das Original zu Space Gun ist ein Standauto mat mit zwei fest veran kerten Lichtnistolen nebeneinander Zwei Spieler laufen durch Raumsch f fe und über Planetenoberlächen mit nur dem einen Ziel die Alien Brid zie vernichten Selbstmörderischerweise huschen einem bei diesem Unterneh men verschiedene Altens vor die Kimme. Im Kampf um Leben und Tod zie ben die Viecher meist jedoch den kür

Die Nachteile der lechnisch ganz soliden Ballerumsetzung liegen auf der Hand Das Gefühl der Knarren (inklusive Nachladen) geht bei einem Joyst.ck-Wettkamof restlos verloren



Positiv: the konnt auch mit der Maus herumhallern.

Deshalb unterstutzt das Spiel auch den "Trojan Light Phaser", aber wer hat den schon? Bleibl eine halbherzi ne Ballerei zum Abreagieren.

Genre: Action Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark MS-DOS AMIGA icht geplant

ATARI ST

32% Schwierigkeit schwer C 64 9% Schwierinkeit: schwer



Knights of the Sky

Microproses' Red-Baron-Konkurrent Knights of the Sky macht auf dem ST keine schlechte Figur Ebenso wie auf dem Amiga, besticht das Spiel im Ge gensalz zur MS-DOS Version durch er stauni ch flotte Vektorgrafik und durch dachte Steuerung. Für Simulationstans eine durchaus sinnvolle Kapitalanlage. zumal Knights of the Sky zur Zeit die ein zige Depoeldeckersimulation auf dem Aları ST ıst.



Alcatraz

Gegenüber der Amiga-Version hat sich auf dem Alari ST nicht ein Pixel des om.nösen Hostages Nachfolgers geän dert Selbst der Sound ist identisch Wieder wird, wahlweise auch zu zweit durch die Gegend gehumpelt und alles nædergetreten. geschossen und gebombt, was herumläuft. Im Endeffekt dasselbe militant peschmacktose Ge metzet wie auf dem Am ga und immer noch gewallig gewalthaltig

Genre: Simulation Hersteller: Microprose Zirka-Preis, 100 Mark

ATARI ST 72% Grafik: 69% Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Action Hersteller: Infogrames Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST Grafik: 58%

Schwierigkeit: mittel

computerspiele/tests_

Jens Dührkop

Postfach 1123 · 2050 Bad Oldesloe 04531/87821

Der Spexialversund für tomplexe, ammpruchsvolle Computerspiele/-Simulationen Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den DSA

ARMADA 2525

ARMIALIA 2020
(Internate)
Science-Tiction Strategiespiel
für 1-6 Spieler, Mit Porschung &
Entwicklung, Biplomate, Raumschiffschlachten, Invasionen von
Placeten usek ("EMPERE im Weltraum"). Bei uns mit dt. Anl. Für
Imm (Kok/Pack, Raish): 109,95 DM

Napoleon I. [Storm Computers, 4 historische Feldzüge, strate-gische und taktische Ebene. <u>Bei</u> ung mit deutscher Anleitung. ST (micht STE), Amsgar 89,95 pM

Second Front (SSI) Dis genente Ontfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert! Rei uns mit dt. An! Für Amiga (1 MB), TBM: 99,95 DN





FIRE-BRIGADE

(Panther Games)
Simulation der Schlacht um Kiew
1943 auf operativer Ebene. Bei
uns mit dt. Anleitung (37 S.).
Für Anigs, 13M, ST: 99,95 DM

PERFECT GENERAL Das nous Strategiespiel vom EN-PIER-Programmierer. Taktische Khene. Bej ume mit dt. Anleitung Für Amiga (1 MB): 99,95 DW Pir TBN (EGA, VGA): 109,95 DW Scenerio Diek ihr Perfect Gene-zal- for 18M, Amiga: 79,95 DM



(Storm Computers)

Storm Computers)

Separation and taktischer Ebene. Dber 100 Schiffstypen der
Zeit von 1922-1945. Bei uns mit
deutscher Anleitung [46 3.]!

Für Imm, Amigm [118]: 99,95 DW
Uffligt Pink für Action Stations
Inews Zeomatien, Schiffe, Editor), Für 1884 59,95 Unterlieber 1

LOST ADMIRAL AMPIRE-Shallches Strategisspiel Ober Seagefechte. Mit Produk-tion, 9 Szenzrien, 15 Feldsüden Szenariungeserator. Bei uns mit dt. Ani. / Für Inn: 105.95 DM

HIGH SEAS

Authontische Simulation von Sea-schlachten des 18./19, Jahrhun-derts. 6 Munitionsartes, Estera usw. Mit Scenario- und Ship Bujder. Bed umm mit dt. Anl.! Für C64, TBW (CGA): 79,95 DM

Paton Stribes Bark, Ardemenoi-frenche, by Stribes Bark, Ardemenoi-frenche, by Stribes Bark, 19, 1979 Martine of Repoless (38), bet and with a Repoless (38), bet and with a Repoless (38), bet and with a Repoless (38), bet and the Repoless (38), bet out all distributes a Repoless (38), bet with a Repoless (38), bet Amiga, 198: 99, 50 M Amiga,

Dt. Amleitungen einzelu: Action Stations: 25 DM Conflict Middle East: 19 DM Second Front. 23 DM Storm Across Europe: 20 DM White Dasth: 25 DM

Versandkosten NN: 6,90 DN Vorauskasse: 4,90 DK Info-Material mit Spielbeschrai-bungen: 2 DM in Briefmarken



Roger Rabbit

Die Amiga Versim des Disney Dramas um Roger ist etwas angenehmer zu spie en als has PC within Ther Limon. rige Held inuB zahlre the Leve's uner under um Batz Heimann zu retten. Day i kann er nice ret er er erten St. quenco Gegenstanue man pi reren-So prefit er sich zum Beispieldur ihle ne Value in voter dem Tilsch tz nur b Aukummer Zwarmut sennansprust s ol aber sehr lustio hr durit Rose,

Genre: Denkspiel Hersteller: Infogrames Zirka-Preis 90 Mark

AMIGA 41% Grafik: 58% Sound, 58% Schwierigkeit: mittel



Spielenschifantastischilistine vorumaiche Mischung aus Strategie und Ad tion Special Forces we'n Programm for Kindemande Troiz der moralischer Fragwurdigker biefet das Spiel für reife re Jahrgange eine Albemative zur nor malen faktika si m Treckenst "Tohre fur Rambos die hre Leixopfige Sc. dater rew dazi benitzen en cele So ites upon dielen sondern für beson riene Strategen mit einem Hang zum

Genre: Action Hersteller: Microprose Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 84% Grafik, 74 % Sound: 62 % Schwierigkelt: einstellbar

CHENTRY (VACALIER **Amberstar**

Die Suche rach dem verscholenen Amberstar lindet jetzt auf dem Am da slatt. Wer a lernings eine an die Hard warelati greifen des Am das andepaßte Version ethollie wird entauscht. Die Graff & zwar gut aber auf dem Amiga waren mehr als nu die 16 ST Earben's cher schöner gewesen Ansensten Die g gardische Fantasystory von Amberstan acticoer so zum milspieren ein wie das Kontingent ekliger Monster und für oser



AMIGA 85% Grafik: 74% Sound: 70% Schwieriakelt: mittel



Buck Rogers 2

Wer ma was anderes als Drachen and Ones cheden will, lauft sich mil Buck Rogers 2 - The Maliax Cubed zweite Abenteuersammelsurium (be steht aus verschiedenen Minimissio nen des immergrünen Raumhelden xann durchaus uberzeugen Besonders das originelle Sv. System und die erfr schend anderen Raumgefechte motiv e ren bis zum Enggegner Auch lechnisch gibt's richts zu menkern

Genre: Rollenspiel Hersteller, SSI Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 78% Grafik: 71% Sound: 59% Schwierigkeit: einstellbar



Eve of the Beholder 2

Das gespannte Warten hat ein Ende Haben PC Besiver schon vor Whichen den fiesen Obermotz aus Eve of the Be nolder 2 vertrieben, kommen setzt Mon 32 Farbe i Grafix und der genugsame aber stimmungsvolle Sound stehen der PC Practit kaum nach Auch Rollenspie einsteiger werden ihren Spall mit der pesseren Fortsetzung haben

Genre: Rollenspiel Hersteller: SSI Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 82% Grafik: 80%

Sound: 68% Schwierigkelt: mittel



Pools of Darkness

Ein paar Abstriche an der Grafik müs sen wir bei der Amioa-Vers on le der machen Ganz so exzellent wie das VGA Vorbild ist sie nicht gelungen. Zum Glück ändert das nichts an der saftig poulenten Story, die uns in Windes in den Rollenspielhimmel trägt. Nach langer Durststrecke endlich wieder ein Programm von SSI, das restlos une zeugen kann. Wer nicht von den ihr gotten Realms" lassen kann, ist hier beslens aufgehoben

Genre: Rollenspiel Hersteller: SSI Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 83% Grafik: 72% chwierigkeit: einstellbar





Craok

Hobby-Golfer, die angesichts der teuren Golfclubpreise nur selten das Vergnügen haben, auf einem echten Rasen zu spielen, greifen gerne auf die elektronische Alternative zurück. Eines der beeindruckendsten Golfprogramme des letzten Jahres war sicherlich das Edelspiel Links, Mammutgrafiken, Digisounds und andere



soviel wertvollen Festplattenplatz, daß das Hauptprogramm nur mit einem einzigen Kurs aufwartete Zu wenig, so die einhellige Meinung der Golffetischisten in unserer Redaktion. Hersteller Access gab freimütig zu, daß weitere Kurse in Form von Scenery-Disketten in Vorbereitung sind. Von Platzmangel also keine Rede, Leider mussen die allerdings sehr gut umgesetzten Pixel-Pendants zu berühmten Originallöchern extra bezahlt werden Bisland sind vier Kurse erschienen. Der Neueste ist Barton Creek. Keine Frage: Golffans

kommen um die Links-Extra-Disketten kaum herum, Denn auf Dauer ist der Solo-Kurs des Hauptprogramms ein wenig langweilig.

STOS 3-0

Spiele selber machen! Das ist der Wunschtraum vieler Leider hapert es meistens an Programmierunkenntnis, das Traumspiel nicht selbst bauen zu können Clevere Softwarefirmen nutzen dies aus und veröffentlichen "Construction-Kits", mit denen auch Nicht-Programmierer in kurzer Zeit ein ansehnliches Spiel zustandebringen. Für den Atari ST und den Amiga gibt's beispielsweise die Programme der STOS-Serie Diese Reihe bietet neben nützlichen Utilities eine simple Basic-ähnliche Programmiersprache, die auch den Einsteiger vor wenig Probleme stellen sollte Neuster Sproß der STOS-Reihe ist das 3-D-Set. Mit dem STOS 3-D seid Ihr in der Lage, selber Programme zu basteln, die auf 3-D-Vektorgrafik basieren zum Beispiel eine eigene Flugsimulation oder em Spiel im Stil von Starglider.

kor

tro

me

ın o

der

te

ste

Erv An

sar

Spi

Ber

Leu die

We

iere

den

250

To ٧ rect ietzi te. 0 die l auf Clas "St

gen

nen

Na

Die einzelnen Obiekte, die später in dem Spiel Verwendung finden sollen, werden



HIGH SCORE	CAMES
REGA MEGA BRIVE Grundgerat deutsch	299
CD-8om	699.

HIGH SCO	RE	CAMES	
BEGA MEGA D	RIVE		
Grundgerat deutsch		299	
CD-Rom		699,	
Infrarot Joypads		99,	
Joypad		49	
Japan Adapter		35,	
ca 150 Tite lieferba	r		
A.sa Dragon	JS	109,-	
Ca. fornia Games	JS	109,-	
Carmen Sandlego	ď	139,-	
Desert Strike	US	109	
Devil Grash	(P	109,-	
Double Dragon 2	(p	99,-	
Eswat	įρ	49,-	
F 22 Interceptor	dt	99,-	
James Pond 2	dl	115,-	
Joe Montana 2	us	119,-	
John Madden 2	us	109,-	
Kid Chameleon	dt	115,-	
Marbie Madness	dt	99,-	
Mano Lemieux	d1	115 -	
Moonwalker	jρ	59,-	
Musha Aleste	US	99,-	
Phanlasy Star 2	LIS.	125	
Rambo 3	ìp	69,-	
Super off Road	US	99 - 1	
The Duel	dl	99	
Toki	Jp.	89 1	
Long Raiser	US	119	
Winter Challenge	US	115.	
Wonderboy 5	U.S	119	

PC		
A 320 Airbus		119
Civilisation	dt	119,-
Eco Quest	dI	99,-
Falcon 3 0		109,-
Indy 4		a. A.
Monkey Island 2	dt	99,-
Star Trek Aniv.	dt	79,-
u tima 7		109,-
AMIGA		
Abandoned Places	dt	79,-
Amberster	dt	89
Grand Prix		89,-
John Madden Footb	B-	79,-
Kings Quest 5	dt	89,-
Mad TV		a.A.
Monkey Island 2	(FI	a. A.
Pools of Darkness		79,-
Sim Ant		95,
⇒ tima 6		79 -
Willy Bearnish	d1	89 -

GAME BOY		
Game Boy		149,-
Batterieset		69,
Light Boy		55,-
Adventure Island	US	69,-
Batman	dt	69,-
Bubble Bobble	dt	69,
Duck Tales	dt	59,-
Hatris	dt	69,-
Hook	us	79,-
Kwirk 2	LES	69,-
Mega Man 2	LIS	79 -
Paperboy 2	dt	69,-
Probotector	dt	69,-
Mickey Mouse	LIS	79,-
Monopoly		89
Super R C Pro Am	dt	55,
Sneepy's Magic She	W	69,-
Terminator 2	dt	75,-

2. 8000 München 40 Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377 Versand und Ladengeschäft Vers SPIEL 1

		EINER
SUPER NES		
Super NES incl M	ario	549,-
Adams Family		129,-
Actraiser	US	139,-
Final Fantasy 2	US	149,-
F1-Roc		139,-
Joe & Mac	us	129,-
Lemmings	US	129,-
Magic Sword		a. A.
Priotwings	jp	99,-
Pitfighter		129,-
Rival Turf		129,-
Sim City	us	129,-
WWF Wrestfing	135	129

GAME BOY		
Game Boy		149,-
Batterieset		69,
Light Boy		55,-
Adventure Island	US	69,-
Batman	dt	-,69
Bubble Bobble	dt	69,
Duck Tales	dt	59,-
Hatris	dt	69,-
Hook	us	79,-
Kwirk 2	LES	69,-
Mega Man 2	LIS	79 -
Paperboy 2	dl	69,-
Probotector	dt	69,-
Mickey Mouse	LIS	79,-
Monapoly		89
Super R C Pro Am	d!	55,
Snoopy's Magic Sho	W	69,-
Terminator 2	dI	75,-
Turtels 2	dt	69

IMMER		
SEGA GAME	GEAR	
Grundgerät deutsi	ch	289,
Tuner		195,
Vetzteil (Onginal)		29,
Batterie Pack		85,
Mide Gear		39,
Master Gear Conv	,	59.
Alien Syndrome		69,-
Ax Battler	dt	79,
Chessmaster	dt	79,
Drystal Warnor		79,
antasy Zone	dt	75,
Sonic	dt	79,
Space Harner	dt	75 -



HICH COORE

ulest 2088F	UAM
NES	
Adventure island I	109,
Batman	99,
Bubble Bobble	89,
California Games	95,
Chip'n Chap	95,
Digger	95,
Dragon's Lair	79,
Familie Feuerstein	99,
Gremlins 2	99,
Норк	99,
Hunt for Red Oktober	109,
Little Nemo	79,
Maniac Mansion dt	109,
Marble Madness	95,
Mega Man 3	99,
Mano 3	99,
North & South	109,
Rescue	79.
Star Wars	109,
Terminator 2	99.
Track and Field 2	99,
Turbo Racing	109,
MASTER SYSTEM II	

Grundgeråt + Alex Kid Grundgerät + Sonic Bapid Fire Unit

Light Phaser

29. 99.

komfortabel mit einer Art elektronischem Baukasten zusammengeklickt. Um die Obiekte in das kunftige Spiel einzubinden, müßt Ihr auf die eingebaute Programmiersprache zurückgreifen. Natrirlich sind die Möglichkeiten des STOS-Systems etwas erngeschränkt. Erwartet also nicht, daß Ihr auf Anhieb den Spieleknüller zusammenzimmert. An die Qualität von "professioneller" Spielesoftware kommen die Heimwerke kaum heran. Au-Berdem ist STOS 3-D nur für Leute interessant, die bereits die anderen Module haben Wer nur ein 3-D-Spiel konstruieren möchte, ist deshalb bei dem 3-D-Construction-Set von Domark etwas besser aufgehohen

ST

bei-

nhe

Itili-

die

nia

eu-

ist

ber

aut

die

den



PGA Tour Golf: Tournament Course

Was dem Frischling Links recht ist, ist dem Klassiker PGA-Tour Golf nur billio. Auch für den berühmten Oldie gibt's ietzt eine famose Zusatzdiskette. Gleich drei Golfkurse bietet die PGA Tour Golf- Tournament Course Disk. Die Golfplätze, auf denen die Turniere "Honda Classic", "Phonix Open" und "St. Jude Classic" ausgetragen werden, sind auf der Scenery-Diskette zusammengequetscht. Bei der Auswahl der Kurse hat Electronic Arts ein glückliches Händchen gehabt Für Besitzer des Hauptprogramms Johnt sich die zusätzliche Ausgabe allemal.

P-80 Tour of Duty

Wer bei der Fluosimulation Secret Weapons of the Luftwaffe auf deutscher Seite mit den Düseniets (z.B. der Me-262) über die digitale Landschaft brauste, möchte den kernigen Jet nicht mehr missen. Jetzt bekommt die amerikanische Seite ebenfalls düsengetriebene Verstärkung. Mit der P-80 Tour of Duty-Scenery-Diskette ist jetzt die zweite Tour of Duty-Diskette für Swott erschienen zwei weitere sind zur Zeit noch in Vorbereitung

Hauptakteur ist der P-80-Jet. der allerdings erst nach dem zweiten Weltkrieg in Erscheinung trat. Hier könnt Ihr nun am Rad der Geschichte ein wenig drehen, und mit der P-80 gegen die Me-262 oder die "Gotha" antreten. Obwohl die P-80 kein "echter" amerikanischer Jet ist (er wurde von den Briten gekauft), findet Ihr nach der Installation die P-80 in der Sammlung amerikanischer Flugzeuge. Neben Begleitschutzmissionen dient die P-80 als Jagdbomber

Alles in allem bietet die Tour of Duty Disk 2 nicht viel Neues Größtes Manko ist in meinen Augen der Preis - für einen Flieger mehr rund 60 Mark über den Ladentisch zu schieben, ist ein wenig dreist. Die P-80 ist sicher eine fliegerische Bereicherung, aber wir kommen auch ohne den Düseniäger aus. Mir persönlich zum Beispiel liegt da die P-38 der ersten Zusatzdiskette viel mehr am Herzen



Name	Hersteller	Systems	Zirita- Preis	Power-Wertung
Links: Barton Creek	Access	MS-DOS	60 Mark	empfehlenswert
PGA Tour Golf: Tournament Course	Electronic Arts	Amiga/ MS-DOS	50 Mark	hervorragend
P-80 Tour of Outy 2	Lucasfilm Games	MS-DOS	60 Mark	für Fans
STOS 3-D	Mandarin	Atari ST, Amıga	70 Mark	durchschnittlich



Agony

Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie "schwach" werden! Bestel

umberstar	75.95
ipidya.	65,95
Might & Magic	. 2
75,95	
lattle Command (39.95
lattle isle	70.95
lirds of Prev	75.95
ilack Crypt	59,95
llack Gold	65.95
llues Brothers	57 95
rainblasters !	19,95
lundesliga Marager Prof	69,95
arrier Command I	29.95
Conquestador	70,95
Avstals of Arborea	59,95
euteros	69.95
he Kathedrale	84,95
lyira 2	69.95
15 Il Strike Eagle	79 95
ace off	65.95
irst Samurai	69 95
light of the Intruder	a Anf
iods	59.95
reat Courts 2	65 95
leart of China	75.95
illing Cloud	24.95
arry 5	75.95
egend	69.95
emmings	55 95
emmings Data Disk	49.95
otus Turbo Challenge 2	59,95
lad TV *	69.95
lanchester United Europe	65,95
lega lo Mania	69,95
lidwinter 2	79,95
Iscroprose F1 GP	79,95
lonkey Island 2 d. *	79,95
rk	59,95

Monkey Island 2*

79,95	
Pinball Dreams	59.95
Pirates	65,95
Ptfighter	65.95
Projectyle I	19.95
Papulous 2	65,95
Railroad Tycoon	79.95
Return of Medusa	65.95
Rise of the Dragon	75.95
Robocop 3	65.95
Shadowlands	65 95
Silent Service 2	65.95 65.95 79.95 85.95 75.95 75.95 79.95 65.95
Sim Ant dt	85.95
Sim City/Populous	75 95
Space Quest 4	75.95
Special Forces	79 95
Traders	65.95
Jitsma 6	75.95
Vroom	65.95
7-Out I	20.05

Pools of Darkness 65,95		
ATARI ST		
A320 Airbus	89 95	
Amberstar	75.95	
Apprentice 1	29 95	
Brainblasters 1	19-95	
Conqueror I	29 95	
F 15 Il Strike Eagle	79 95	
Masterblazer *	29 95	
Microprose F1 GP	79 95	
Midwinter2	79 95	
Populous 2	65.95	
Race Drivin	65 95	
Special Forces	79 95	
Traders	65.95	

Inotruf: 02374-74112		
PC		
A 320 Airbus *	89.5	
AH73 Thunderhawk	79.	
Bad Blood 1	293	
Bards Tale Constr Kit	69 9	
Battle Isle	85 9	
Black Gold	69.	
Blues Brothers	65.	
Buck Rogers 2 e	69,	
Bunderliga Manager Prof	69 9	
Chessmaster 3000	79.9	
Crv I zation d	98.9	
Conan	85,5	
Conquest of the Langbow	85 1	

Aces of the Pacific*

į	85,95	
ĺ	D Generation	69.95
5 5 5 5 5 5 5 5 5	D _i e Kathedrale	84.93
ŝ	Eco Quest	79.95
	Elvira 2 Jaws of Zerberus	85.95
	Eve of the Beholder 2 d. *	85.93
Š	F 16 Falcon 3 0	98.95
;	F-117 Nighthawk	98.95
	Flight of the Intruder 5.251	49,96
ì	Goblins	65,95
	Gods	75.96
5	Gunship 2000	98.95
	mperium (39.95
(Kn ser	95.95
	egend	69.95
	Lemmings Data Disk	59.95
0	LHX Attack Chopper	86,95
;	Indiana Innasi	110

Indiana Jones IV*

5	85,95	
5 5 5 5 5 5	Links	89 95
č	unks Kuradisk 1-6 ja	42 95
c	Mad TV	82,95
	Magic Candle 2	75.95
2	Martian Dreams	79.95
61	Mega Fortress	79.95
01	Menace I	29 95
	Midwinter 2	89 95
	Might & Magic 3	85 95
II	Monkey Island 2 dt	85 95
5	Obitus	75.95
5	Oil Imperium I	19.95
5	Police Quest 3	85.95

Ultima Underworld

Rock 'n Roll !

79.95

SWOTL Zusatzdisk	39,95
Sim Ant dt	85.95
Sim City / Populous	75.95
Soul Crystal	75,95
Space Ace 2	82 95
Speedball 2	85.95
StarByte Nr 1 Collection	75.95
Star Trek 25th Anniversary	75.95
Steigenberger Hotel Mana.	59,95
The Power	45.95
Trius the Fox	65.95
Treasures of 1 Say Frontier	69.95
Jitima 7*	79 95
Wing Commander 2	79.95
Wing C 2 Special Op 1	42.95

75,95 SOUNDBLASTER 2.0 259,95

SOUNDBLASTER **PROFESSIONAL** 479,95

GRAVIS JOYSTICK 79.95

a, wer sagt's denn. Die ersten CD-Compilation. Die Goden ein: Dib-Soft packt at der Crystalia-Sammlung gleich fünf alte Spiele auf den neuen Datenträger. Außerdem, wie fast jeden Monat, im Angebot: Zwei Spielesammlungen von

Crystalia

Das Vorhaben ist föblich und die Speicherkapazitäten der CD sind fast unbegrenzt. Ubi-Soft konnte so gleich fünf Programme auf einer Scheibe vereinen. Das interessanteiste Spiel der Auswahl ist zweifellos das Scienco-fictionabenteuer B.A.T. Wer auf morbid-schone Endzeitgrafiken steht und



Spaß an gehaltvollen Rätseln hat, kommt zweifellos auf seine Kostein. Anders ist die Lage beim Spiele-Oldie Night Hun-ter. Das Action-Adventure ist nun ganz gewiß nicht mehr auf ohl oder 2cht. Auf diese Anne verzichten. Pick in Pile dangen kann den Spielefreund schon etwas mehr erfreuen Das recht unewöhnliche Ge-

schicklichkeitsspiel erfreut durch bunt-positive Kugeligrafik und ein frisches Spielprinzp. Das Ritterabenteuer Iron Lord verbndet einen nicht zu anspruchsvollen Adventure-Teil mit ein paar Actionspielchen Hiterzunft gerade recht. Pro Tonnis Tour ubernimmt auf dieser Sammlung souverän die Postton des Lückerfüllers



Diese Zusammenstellung älterer Domark-Titel für den Personalcomputer kann nur strekkenweise überzeugen. Castle Master, das leicht angegraute 3-D-Entdeckerspielchen mit Gruseltouch ist zwar immer noch ganz nett, in Zeiten eines Ultima Underworld aber leider nicht mehr ganz auf der technischen Höhe. Hard Drivin 2 bietet zwar zwei Rennstrecken mehr als der Vorgänger, kann aber ob arger Geschwindigkeitsprobleme nicht überzeugen. MiG-29 Fulcrum ist eine recht pflegeleichte Flugsimulation für Computerpiloten die nur sporadisch eine Runde durch die Luft segeln wollen Für Profis etwas anspruchsios Die Computerumsetzung des Brettspiels Trivial Pursuit ist nur etwas für Rätselfreunde die über gute Englischkenntnisse verfügen. Escape from the Planet of the Robot Monsters hat nicht nur einen der längsten Titel der kurzen Softwareneschichte, sondern stellt auch höchste Ansprüche an die Joystickfähigkeiten des Actionfreunds

Aut

ma

Ver

ser

lun

ters

ein

des

ein

tem







TNT 2 Double **Dynamite** Die fünf aktuellen Tengen-

arвktle

mit

ner

as der

nı-

10-

en

nn

HI-

ne la.

die

n.

es

de

nt-

n.

ft-

Ilt

an

c-

Automatenumsetzungen hätte man am besten gleich in der Versenkung verschwinden lassen, sie sind keine Empfehlung für das jeweilige Computersystem. Stun Runner versetzt uns hinter das Lenkrad eines futuristischen Motorrades. Leider ruckelt die Grafik in einem solchen Schneckentempo daher, daß der Spieler gleich wieder aussteigen wird. Nichts anderes wiederfährt uns mit Hydra, diesmal tuckern wir beschaulich mit einem Jetfoil durch unansehnliche Grafiken. Leider kommt auch bei Hard Drivin II die klaustrophobische Enge des großen Automatenvorbilds in keiner Weise rüber. Etwas besser sınd wir mit Badlands bedient. Das actionhaltige Rennspiel war dem damaligen POWER-PLAY Tester immerhin 67 Prozent wert. Die Piraten im Actionspiel Skull & Crossbones konnten dagegen nur mäßige 42 Prozent auf dem Schatzkonto verbuchen

Award Winners

Empire kündigt mit Award Winners gleich vier preiswürdige Programme an. Zumindest Populous wird diesem Anspruch vollauf gerecht. Bullfrogs Strategieklassiker schmückt jede Sammlung und ist immer noch ein Muß für den Spieleprofi. Ähnlich sieht es mit dem Geschicklichkeitsspiel Pipe Mania aus. Die feuchtfröhliche Bastelei um Rohre, Muffen und Wasserbrüche ist ebenfalls zu empfehlen.

Etwas anders sight die Lage schon mit Don Bluth's Space Ace aus: Ihr steuert den Junghelden Ace mittels Joystickbewegung in den Kampf gegen



Oberbösewicht Borf, Stimmt die Richtung, dann wird ein neues Bild geladen, andernfalls segnet Ace formschön das Zeitliche, Leider krankt die schöne idee an den langen Ladezeiten. Die durchaus ansprechende Fußballsimulation Kick Off 2 beschließt den Reigen der "Gewinner".

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
TNT 2	Domark	50-70 Mark	Amiga/ST/ C64	fur Fans
PC Games Collection	Domark	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Award Winners	Emp re	100 Mark	Amiga/ST/ MS-DOS	emplehlenswert
Crystalia	UB:-Soft	150 Mark	CD-ROM (MS-DOS)	durchschnittlich

Die Wertungsskala, hervorragend, ampfehlenswert, durchschnittlich für Fans, mangelhaft



ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren supergell Softwarekatalog. Mit 1.40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabeil

6 Jahre Deutschlands beliebtestes Softwarehaus* * laut ASM-Umfrage nach dem Softwarehaus mit dem besten Service

ARMICA Addam's Family / " Das schwarze Auge "/" Black Crypt "/" Dynablaster incl. 4Way Adapter Humans N nender fight & Magic ill di Paraso Stars "
Planet 9 + Film "
Police Quesi III
Pools of Darkness Project X "7"
Sim Ant dt.
Specia Forces
Stormmaster "

Indiana * Jones IV

PC 89.90

ULTIMA UNDER-**WORLD***

......89.90

A-rein*
Aub.is 320 "/"
Buck Rogers 2
Chessmaster 3000 Fro Quest Jetfighter I Magic Candle 2 ™ Manchester E V 84.90 Monkey Island II dt. Pacific island Parlect General * Planet's Edoe Pools of Darkness

PC Rocketeer * 79 90 124 90 Specia Forces * Star Trek 25th An.** Stormmaster ** Treasures of Savage Frontier Jitma Trilogy 2 Incharted Waters 69 90 104 90 104 90 69 90 69 90 Wing Commander de luxa Winter Chasenge " Wizardry 7 Flightstick Mach 1 plus/Analog Joystick Mach 3 Analog Joystick

Addam's Family "/" Bingo " Konix Mega Pack ATARI ST Arbus 320 ** B.A.T 2 *** Specia Forces Starbyte Super Soccer "

* Pacific PC96.90

Aces of

MEGA DRIVE Buck Rogers * Gynoug James Pand II ** Winter Challenge ** Wonderboy in Monsterland GAME GEAR Dorseld Duck * Chessmaster **

5000 KOLN 41 VERSAND Köln 41 Laden Koln 1 Laden 20 76 0221/23 95 20 Bonn 1 Laden Düsseldorf 1 Laden Frankfurt 1 Laden

IdeInGEDRUCKTES Dr Anne Voranköndigung Dautsche Antelsung he 80 / Did 6 DM 55 140 CA 40 140 DR herhellmerpackung Wunsch (2.50 DM) zunfürlich E.50 Die BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER 02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX: "JOYSOFT #. Lielerung per Nachnahme oder Vorkasse.





1992 — Das letzte Jahr des Olympiadoppelpacks. Für POWER PLAY Grund genug, das beliebte Sportspielgenre unter die Kampfrichterlupe nehmen.

Barcelona '92 steht vor der Tür, die Goldhatz in Albertville wurde aus deutscher Sicht bravourös überstanden. Dank östlichem Sportlerzuwachs ist die Bundesrepublik zum ernsthaften olympischen Konkurrenten der Supermächte USA und GUS avanciert.

Spieletechnisch wurde das "olympische" Genre 1984 mit Epyx' Summer Games eingeläutet, pünktlich zu Beginn der Sommerspiele in Los Angeles. Familien klebten wo-Mang vor dem C64, auf der nd nach Weltrekorden und mpischem Edelmetall

minder

erfalgreiche

Nachfolger trugen de Facket Olympiade zogen sich jedoch gehen: Eine geballte Sportspiel die meisten Programmierer ladung ist gewiß. Ein Winter-aus dem olympischen Sport i sportspiel von Electronic Arts business zurück. Vorbei schienen die Zeiten grandioser Leichtathletiksimulationen und neckischer Abwandlungen. Tennis-, Golf- und Fußballspiele haben den Sportspielmarkt

seither fest in der Hand Im Olympiajahr 1992 bahnt sich allerdings ein Revival der

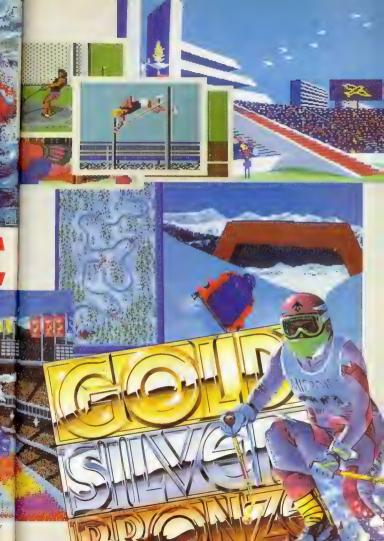
"Viele-Disziplinene"-Spiele an. Punktlich zu den Winterspielen in Albertville lockte Accolade mit dem überzeugen-

den Winter Challenge die Wett weiter. Nach einem weiteren kampffans vor den Monitor. Im Sportspielschub zur 88er Sommer soll's erst richtig los-Sommer soll's erst richtig los-gehen: Eine geballte Sportspiel

Auf den folgenden Seiten verschaffen wir Euch einen Einblick in das "olympische" Spielgenre und picken für Euch die Rosinen aus dem athletischen Kuchen. Einige ältere Titel werden dieses Jahr als 1111 Budgetsoftware oder Teil einer

Compilation (wieder-)erscheinen, Ein Ausblick auf kommende Höchstleistungen rundet den Überblick ab.







terschiedlichen Steuerungsarten war dieses Spiel an Abwechslung zur damaligen Zeit kaum zu überbieten. Es fesselte aufgrund des 'allgemeinverstandlichen" Spie.nrinzins ganze Familien samt Opa, Oma und Urgroßeltern an Mattscheibe und Joysticks Hier wurde im 100-Meter-Lauf um die Wette geruttelt beim Stabhochsprung der Feuerknopf bearbeitet und im Schwimmwettbewerb der Joystick im

SOC

SDI

ge

gin

hie

m

me

pur

SOC

duf

Agi der ten sch bel

A

dur

Sor

te s

Jah

Gar

ster

gen

"rıç

ste

eind

SC

Sportspiele, die olympische Disziplinen simulieren, haben grundsätzlich drei Dinge gemeinsam. Zum einen kommen sie "periodisch" auf den Markt, was heißen soll: Alle vier Jahre (in Zukunft alle zwei) findel eine Olympiade statt, die für die Computerwelt meist mit einer Sportspielflut endet. Zwischen den Olympiaden herrscht relative Sportspielabbe, Zum zweiten bieten diese Spiele fast alle mehrere Disziplinen. Und drittens: Alle dúrfen zu zweit, zu viert oder gar mit acht Spielern gemeistert werden. Bekanntester Hersteller ist

die Firma Epyx die 1984 mit vielen Diszip inen und ihrer un-

Summer Games die Welle der "intelligenten" Disziplinensammlungen ins Rollen brachte. Der Grundstein wurde allerdings Anfang der 80er von Activision auf dem Atarı VCS 2600 gelegt Das Zehnkampfmodul Decathlon fesselte die Videospieler derart an den Bildschirm, daß der Erfinder David Crane zum ersten Star-Programmierer aufstieg. So spa-Big der Zehnkampf war, so simpel lief die Steuerung ab: Joystick-Rütteln pur. Summer Games bot dage-

gen schon etwas anspruchsvollere Unterhaltung, Dank der



LES UNTER EINEN HUT

GAME GEAR





69

69.

59

RG-

119













CRYSTAL MINES II GAME BOY PROBOTECTOR

SLIPER KICK OFF MEGA DRIVE WONDERBOY 5 dt

ALISIA DRAGON DESERT STRIKE K D CHAMELEON WHERE IN TIME

MARBLE MADNESS dt PC-ENGINE PSYCHIC STORM (SCD) HUMAN SPORTS FEST VAL SCD CHUKU TA SEN

> **NEO GEO** MUTATION NATION LAST RESORT MAGICIAN LORD

139 GAME GEAR AXE BATTLER USA CRYSTAL WARR OR USA 119.

MASTER SYSTEM 119 WIMBLEDON TENNIS

MS-DOS ULTIMA VII 129

119

129

349 -

94

WING COMMANDER II AMIGA MADIT EYE OF THE BEHOLDER II 79 CDTV CDTV-TITEL AB 49,- DM

ENTERTAINMENT N.E.S.

UNAR PAD MANIAC MANSION 119 -TIME LORD 00 -CALIFORNIA GAMES RED OCTOBER TERMINATOR II MARBLE MADNESS

99.-119

129 -



Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01

turnen, eine Staffel laufen oder sogar Turm- und Stabhoch-

springen. Nachfolger ließen nicht lange auf sich warten, und so ging's mit Summer Games 2 1985 weiter. Dieses Spiel enthielt diejenigen Sportarten, die im ersten Teil keinen Platz mehr fanden, und übertraf in puncto Grafik und Spielspaß sogar das Original, Summer Games 2 forderte vom Spieler

Takt geschwenkt, Man durfte i ler allzu schnell, kleine Schlampereien im Spieldesign siedelten dieses Programm nur noch im oberen Mittelmaß an. Ähnliches galt für Dalv Thompson's Olympic Challenge. Neckische Grafik gibt's zuhauf, der Rest wandelte auf den Spuren des Ur-Decathlon: Joystick-Gerüttel pur. Die Idee des Trainigs vor jedem Wettkampf war zwar nicht schlecht. bescherte aber nur einen gestreßten Arm mit "Rüttel-Sym-

00.5

sar-

Ab-

Ze t

sel

/er-

IDS

pa

att-

l.er

um ab-

ım-

The Games: Summer Edition (Amiga) Summer Games (C64 - ganz unten)



weniger zerrüttelte Joysticks, dafür um so mehr feinfühliges Agieren, Bei Dreisprung, Rudern. Speerwerfen, Springreiten und Radfahren regierte geschicktes Timing. Ebenso wie bel Hochsprung, Fechten und Kajakfahren. Noch heute gilt Summer Games 2 als das Referenzprogramm für Sport-

spielsammlungen Alle C-16- und Plus-4-Fans durften sich 1986 auf Kingsofts Sommer Olympiade freuen. Hier wurde wieder um die Wette geradelt, gesprungen und Kanu gefahren. Im gleichen Jahr schuf Epvx mit World Games eines ihrer erfolgreichsten, weil lustigsten Spiele. Neben Disziplinen wie Faßspringen. Baumstammjonglieren und Bullen-Rodeo gab's auch "richtigen" Sport: Gewichtheben und Slalomfahren

- Kaum nahte 1988/das nadhste Olympiejahr, jagte ein zizizizizizi Sportspiel das andere. Und diesmal wurde, was in vorhergegangenen Jahren nur auf 8-Bit-Computern zu sehen war auch auf die ersten 16-Bit Ma schinen umgesetzt in Tynesofts Summer Olympiad be eindruckte nur noch die tolle. Die abgegriffene Steuerung ermüdete den Spie-

ptomen". Der beste Olympia-Sport dieses Jahres kam erst einige Monate später angeflitzt sozusagen als Olympia-Nachlese. Wiederum von Epyx, begeisterte The Games: Summer Edition jeden Sportspielfreund - diesmal auf 16-Bit-Systemen. Grafisch durchgestylt und spielerisch auf der Höhe der Zeit. In acht Disziplinen ging's In Turnhallen und Stadien rund Nettes Beiwerk. Jede Menge Gags verzieren kein Auge trocken





		190
	Amiga	PC
Aces of the Pacific		79.99°
Action Pack	59.99	
Agony	54,99	
Air, Land and Sea	72.99	79,99
Aprdya	59,99	
Bane of The Cosmic Forge		64,99
Bard's Tale Construction Set		64,99
Bard's Tale Trilogy		79.99
Battle Isle	64,99	79,99
Birds of Prey	72,99	
Black Crypt	56,99	
Buck Regers 2 (englisch)		79,99
Bundesliga Manager Professional	64,99	64,99
Civilization		92,99
Covert Action	76,99	86,99
Daily Sp. Cover Girl Poker	54,99	59,99
Dark Seed		79,99*
Das Schwarze Auga: Die Schicksalsklinge	64,99*	79,99*
Eco Quest		79,99
	,	
70 00 >		
9 9 9		
	•	
Eye of the Beholder 2	79.99*	79,99*
Falcon 3 0	1,9,99	92,99
Formula 1 Grand Prix	76.99	32,33
Gateway to the Savage	10,33	79,99
Gunship 2000		92,99
Harpoon Battleset # 4	33,99	33,99
Harpoon 1.2.	72.99	79.99
Humans	59.99	64.99
Hyperspeed	99,99	92.99
Indiana Jones IV		79,99*
John Madden Football	56.99*	,
Kid Gloves 2	56,99	
King's Quest 5 CD-ROM		86,99
Legend	59.99	59.99
Leisure Suit Larry 5	64,99	79,99
Lemmings	54,99	72,99
Locomotion	54,99	59,99*
Magic Candle II		72,99
Mad TV	64,99	79,99
Might and Magic 3	64,99	79,99
Colored Colore		
79.00		
20.00		
S.S.		
		CD 00
Oh Not More Lemmings (Stand Alone)	54,99	59.99
PGA Tour Golf Plus	64,99	72,99
Pools of Barkness (englisch)	64,99	64,99
Robin Hood (Conquest of the Longbow)	64,99*	79,99
Shuttle	04.00	104,99
Space Quest 4	64,99	79,99
Special Forces	76,99	70.00
Star Trek		72,99
The Games. Winter Challenge	64.05	64,99
Ultima 6 (englisch)	64,99	64,99 79.99*
		79,99
Ultima Underworld		79,99
Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6)		79,99
Wing Commander 2		10,00

Irrium und Preisänderungen vorbehalten

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB, PC-Programme benötigen VGA Karte und eine Festplatte. Sämtliche Spiele werden mit einer deutschen Anluitung geliefert (aufler die entsprechend mit "englisch" gekennzelchneten). Bitte geben Sie bei ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4"

Alle Titel sind sofort Referbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeiger schloß noch nicht vorrälig. Der Versand erfolgt per Hachnahme zzgl. DM 7,50 oder per Vorkasse zzgl DM 5.50 Versandspesen Bestellen Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen unsere kosteniose Preisliste mit unserem "Schnäppchen-Markt"

Jülicher Straße 53-55 5180 Eschweiler, Tel 0 24 03/7 11 88 oder Fax 0 24 03/2 83 83



Game, Set & Maich

Eine der bei ebtecten Solo Sproaten ist Fereinen Nehrt Judietz dank Becker Graf und Stich hat der wedie Sprof auch bei uns einen Segestagt angelteten. So darf man sich nicht wurdern, die das beete Computetenme von einem deutschen Solwareinaus enhantetel wur der Great Courts 2 Solikglin nicht nur den Vorfauler um Längen, sondem softmetter um Längen, sondem softmetter um Längen, sondem softmetter und Längen, son-



Great Courts 2 (Amiga)



Nintendo Tennis (Game Boy)

nale Konkurenz an die Wand Sämliche Versiche von Indigen Sämliche Versiche von Indigen reis (Advantage Tennis) Loncel (Tennis Cup 1 & 2) und Stetyle (Tie-Braak) kamen über anem Sätzewin inch! hanus 8-bil Sünder missen sich größenleis mit älterer Software ablinden, die von dem englischem Führweit wan dem englischem Führweit wird. Lediglich Sätzlyes G 6-44er son von Tie-Braak erfullt auch moderne Assprücken.

Auf dem Videospielselder legt die PC Engine mit zwei sensabonel lein Tennassimutationen in Front zunächst World Court Tennis, und danach Final Match Tennis be Ben keine Flüballwünsche offen In stielt behauten sogar daß es weich kein Tennisspiel in absehbarer Zeit schaffen wird, das gemale Final Match Tennis zu übertreffen Match Tennis zu übertreffen

Auch der Game Boy ist mit dem Nintendo Tennis gut bedient, wahrend Mega Drive und Super NES noch eine spritzige Ternissmulation gebrauchen könnlen.

Disziplinios

Im Videospielbereich dribbelte ein Spiel alle anderen in den Asp grund und dard sich das Prädikat "Bestes Fußballspiel aller Zeiten" ans Revers helten Humans Super Formation Soccer auf dem Super NES hölte konkurtenzlos den Mestert tal

Baskelball gehört ebenfalls zu den belieblesten Computersp.el Sportarten Bestes Beispiet dafür TV Sports Basketball ist eines der gräflichs schönisten Sportspiele Dank umlangreichem Liga Modus und komplexer Steuerung eine ech te Motivationsbormbe

Seites gehod wird auf dem Bülschrim und das nicht zu inspp. Akbreites Bessel. TV Sparts Bokruig und Final Bior Zwer gräche bebendruckende. Programme spelerisch jedoch miederbemtelle Vor einiger Zeit eist zur ohring. schen Dissiphi anderent greiger die Handlande sohn seit geraumer Zeit die Schaltkreis eunsere Computer Budokan seitl unter den vie fennes die realitätischafste und beste Simulation der Der Speler darf von wer fernöstlichen Kampfsportation Detrauch machen um seine Gegner kn. zu schlägen Ver Bahtt und stattege sche Verhalt um seine Gegner kn. zu schlägen.



MILLENIUM LEGT DIE WELT IN IHRE HÄNDE



GLOBAL EFFECT







Anyriff and Verteldigions.















Das winterliche Äquivalent zu Sportsimulationen auf grünem Hassen und heißem Tatan, die Winter-(Computer-) Spele, beten im Grunde selbige Drzighenviellati wie ihre das Geschehen bei Winter-olympiaden zugeschnitten. Statt der Hürdenfaufe wird auf rutschigem Eis per Kufe gewetzt, statt hoch gesprungen, mit dem Ski am Fuß von der Schanze gefogen. Grafel bäß isch aus den Wintersportarten anscheinend mehr als

Obwohl Winterolympiaden stets vor den Sommerspielen abgehalten wurden, rodelte



mierte Epyx, angetan vom sen-

sationellen Summer-Games-

Erfolg die erste Wintersport-

das erste Schnesvergnügen (Winter Games im Jahre 1985), lange nach Veröffentlichung seines "Bruders" Summer Games auf den Markt. Einige Zeit nach den Winterspielen 1984 in Sarajevo program-

Isimulation. Und es war seither eine der Besten. Sieben elsund schneehaltige Diszipilnen, darunter zweimal Eiskunstlauf, Blathlon und Skispringen erfreuten die ganze. Familie, zuzüglich Oma und Opa. Ein überaus witziger. Tinckskweitbewerb und eine rasante Boblahrt durften ebense au se m oli ne ku ar da Si ah vo



thema

falls bestaunt werden. Dank abwechslungsreicher Steuerung und, für C-64-Verhältnisse fantastischer Grafik, wurde aus Winter Games ein zeitloser Klassiker, der noch heute mitreißt.

Rechtzeitig zur 88er Winterolympiade in Calgary karn Tynesofts Winter-Games-Konkurrent Winter Olympiad 88 angesaust. Die fünf Disziplinen, darunter wiederrum Brathlon. Skispringen und Bobfahren ähneln denen des drei Jahre vorher veröffentlichten Konkurrenten auffallend. Grafisch einige Klassen schlechter, haute

ize nd

en-

dieses Spiel, selbst auf 16-Bit-Rechnern keinen Sportspielfreund vom Hocker. Zwar durften diesmal sogar zwei aloine Skiwettbewerbe durchfahren werden - spielerisch jedoch genauso wenig spektakulär wie das übrige Schneegehüpfe in Winter Olympiad 88. Wahrscheinlich mußte das Spiel pünktlich zur Olympiade lieferbar sein, und so wurde aus Zeitdruck geschlampt. Epyx wollte die Olympiade in

Calgary ebenfalls nicht versäumen und stellte so kurzerhand die The-Games-Reihe auf die Beine, deren erster Teil aller-



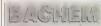
Skispringen in Winter Challenge, The Games: Winter-Edition, Winter Games und Winter Olympiade





Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert Hauptgeschäft Schwedenstr. 18c 1000 Berlin 65 Fax. 030 / 492 2057 Filliale Spandau

Schönwalder Str. 65 1000 Berlin 20 030 / 492 20



SOFTWARE m

Titel	PC	AMI	ST	C64D
Aces of the Poortic	70 '00"			
Award Winners	69.90	59.90	89.90	
Birds of Prev dt Ani	82.90			
Bues Brothers of Ani	65 90	65,90	65.90	39.90
Bundesiga Manager Professional df	69.90	09 v.		
Champions	59 90	48.90	46,90	39 90
Das schwarze Auge	89.00	76.9L		
Dank Spet	87.80*			
Taubie progun 3		59.95	3000	30.00*
Facilie 10 dr	94.90			
F15 Strike Eagle # df	75.90	75.90	76.90	
Gunship 2000 dl	87.30			
Indiana Johes 4 dt	95.90*	74.901		
John Madden Football di Ani		50.00		
Kings Quest 5		80.01		
esure Sur , cary 5 VGA	82.90	82.99		
Mega Twins at Ani		75 90	75.90	
Micropher 2	85 00 "			
Might & Magic 3 dt Ani		75.00		
Parasol Stars at Ani		96.60,		36.90
Populous 2 dt	2.0	79.90	29.90*	
Secret of Monkey Wand 2 dt	85 90	85.90*		
Sm A 1	82.00	82.90		
Son, + Crusade		56 90	56.90	
Sonce Max, xomplett at	16.4			
Space Shuffle at An	4.90	99.90*		
Spoce Quest 4	95.20	86.90*		
Storthyte Super Spriger off	79.90*	79.90*	79.90*	
Super Heroes, Compilation		69,90		49.90
Team Yankee 2	70.00*	22.40		
Ferminator 2 dt	96 60	59,90	59 90	38.90
Top League	79.90	69 90	69.90	
utima 7	82.90			
Ultima Trilogy 2	85.00*			74.90
Ultima Underworld	85 90*			
Woo Commonder		75 90°		

Hardware

Thunderboard... die kompatible Soundkarte für PC's Soundblaster 2.0 dt. Handb.

239,90 239,90

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11 4000 Dusseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28

Alle Presee zzgl. Versandkoston von DM 8 Inland. DM 16 Austand Austand nur Vorkasse. Fur UPS Versand Prese erlitagen. "Ankundigung." Sollange der Vormat rescht. Infum vorbehalten Nur VERSAND KEINE AB-HOLUNG!



Noch nicht fertig: Winter Olympics von Electronic Arts (links). Eisschnellauf bei The Games Winter Edition (unten).

dinos etwas zu spät kam. The Games: Winter Edition hef erst im Frühight auf. Spielerisch entpuppte sich die sieben Disziplinen als mit Abstand schlechtestes Epyx-Sportspiel. Wiederum durfte gerodelt, eisschnell- und -kunstgelaufen sowie am Langlauf teilgenommen werden. Zweimal ging's auf alpine Rennstrecken (Abfahrt und Slalom), das Skispringen fehlte ebensowenig. Im Gegensatz zum nachfolgenden The Games: Summer Edition hat sich der Winter-Part keine Medaille verdient. Ein Grund war wohl der Mangel an erfahrenen Programmierern die Macher der Klassiker liefen Epyx schlichtweg davon.

1992 - das nāchste Olympiajahr. U.S. Gold und Accolade werkelten fleißig an ensprechenden Simulationen. Zu den Winterspielen in Albertville lag lediglich ein Programm vor. Bis jetzt das einzige "olympische" Sportspiel dieses Jahres: Accolades Winter Challenge. Dank schneller VGA-Grafik und guter Spielbarkeit wird die traditionsreiche Sportspielfolge nach den 88er Einbrüchen erfolgreich fortgeführt. Acht Disziplinen können von bis zu zehn Spielern gemeistert werden Wieder mit von der Partie: Skispringen, Biathlon, Eisschnellauf, Abfahrtslauf, Langlauf und Bobfahren. Neu sind Rodeln sowie Riesenslatom.

COUNTRYS 88:88 COUNTRY2 ---

Als erstes 92er Olympiaprogramm macht Winter Challenge eine aute Figur, kommt an die Brillanz der Klassiker ledoch nicht ganz heran. Technisch auf der Höhe der Zeit. spielerisch eher etwas eintönig: Zu einfache und wenig abwechslungsreiche Steuerung

lassen langfristige "Hochleistungs"-Motivation nicht zu.

Nichts übereilen wollen die Programmierer von Electronic Arts. Winter Olympics wird erst in einigen Monaten veröffentlicht und kommt dann zwar spät, aber auch alternativ zur Sommerolympiade.

> Double Dragon II The Simpsons Turrican

ngt Fantasy Adva Forth ed Zone Mickey Mouse Snoopys Magic Show

Go Go Tank

Sneaky Snakes

Super Mar o Land

WWF Superstars

M ssle Command

Mega Man II

SEGA MEGA DRIVE

Mercs (p) Sonic! Hodge Quack Shot (jp) Game Adapte: Winter Charlenger J 5:109 WarsongrUS) Turbo Ou Run (pp) 89 Blockoul US) Alisia Dragoon US, Heavy on Trip) Super Shinchi (p

(Ermog childas Spie en von japuriischen Modulen auf Deutschon Moga Drives)

SEGA **GAME GEAR** SuperMonaco GP (p) 49

Sonic† Hedgehog (,p) 69 Gearto Gear Cable 19. Fantasy Zone (US) Ax Ball er (US Crysta Warr or (US) Berlin Wal (ip)

dynatex

Cyberup

A pha Mission II

人 ATARI YNX

Blue ughtning

Roadh asters Zar or Me cenary Shanoha

Nota Guiden Scrapyard Dog Chequered Flag v king Child Hard Driving

S.T.U.N. Runner Super Squeak (US)

NEO (NAM 1975 League Bo

Öffnungszeiter

Montags - Frentags

9.30 - 18.30

Robo Army Fala: Fury Mulalion Nation Nintendo

Ghouis'n Ghost (US)

Ladenlokal

SUPER FAMICOM

Adams Fam y Marble Madness Ninja Galden

dynatax Ölfrungszeiten Montags - Freitags 9 30 - 18 30 Donnerstags 9 30 - 20 30 Samstags 9 30 14 00

FinalFantasyII,US) 149 UN Squadron US) 139 Game Adapter 49 RivalTuriUS 129

Adv s and jpi Joe & Mac (US) Super Off Road (US) Pro Soccer (jpi

Big Run (jp) Dimension Force (jp)

Nintendo

GAME BOY

Ausland our Vorkasse + 12 DM

Bedeutung der Kurzel (pp) Lapan sch (US) Amerikan sch Preisänderungen und

Western Art val. and Presse b tte telefonisch erfragen

donatex

Versandanschrift

Brückstraße 42-44

Bestellung 24 Slunden möglich auf Anrufbeantworter Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

140

692 TAVAST

R9 -

Eo

2

der

Händleranfragen erwünscht

Bodycheck

die

nic ırd öf-/ar ur

> Eine der beliebtesten und rauh be nigsten Mannschaftssportarten ist Eishockey, die dazugehörigen Spiele dementsprechend zahlreich Trotz oder gerade wegen der bruta len Spielweise der Eishockey Cracks gehen Simulationen dieser prügelträchtigen Sportart weg wie warme Semmeln Aus der Fülle der Eishockeysimu atoren hier die drei

Könin aller Eshockevsimulatio nen ist unangefochten EA Hockey. Mit diesem Mega Drive Sp.el schul Electronic Arts einen Klassiker und das bis heute beste Bildschirmeis hockey. Pausenlose Action wurde m.t dem Simulationsaspekt so ge schickt verblinden, daß selbst Fishockeyneulinge ihre helle Freude an diesem Spiel haben

Auf hermischen Computern gibt's bis heute zwar noch nichts Verofeichbares Fishockeys.mulatio



EA Hockey

nen jedoch zu Genüge. Superstar Icehockey ist eines der ersten Spiele dieses Genres und gleichzei lig eines der besten. Nachdem ie der Spieler ordentlich trainiert wur de, wählt Ihr die taxtische Marsch route während des Spiels. Grafisch and musikalisch eher schlicht bie let das Programm dank komptexer lik Action Gemisch langfristige Mo

Eine weitere, überaus realitätsna he Simulation ist Wayne Gretzky Hockey 2 Hier darf von den Trikot farben bis zur Eismaschine so un gefähr alles eingestellt werden, was das Spielerherz begehrt. Einziges Manko: Ein Managerteil fehlt ganz lich. Um in den Genuß einer Liga zu kommen muß der Soieler noch mals 70 Mark hinblattern. Mit Hilfe dieses Hockey-Leage-Simulators lassen sich die Spielergebnis se aus Wayne Gretzky Hockey 2 verarbeiten



Wayne Gretzky Hockey 2

WORLD OF WONDERS

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Unser Angebot für Swil		Amga	Atan	РСЛВИ	Unser Angebot für Sielt	Arri	98	Alari	РСЛВИ
A 300 Airtus Atlantomed Paumi Ageny A Support	DA DA	74.90 64.90 64.90	82.00	s.t.	Marcenary 3 Might & Magic 3 Monkey Island 2 Nove 8	DA DV DV		69 90	89.90 89.90 89.30
Arcervar	DA	84.90 76.92 64.90	84,90		Drix Pacific Islands Parcer Retting	DA DV	84 90 89 90 64 90	88,90	76,00
Allertys Black Cryp* Blick Rogers 2	DA	64.95		69.90	Paper Boy 2 Paragiding	DA	76.90		83 % 78 %
G. shruit Feli c Legenda Drage Engles	DA	70.00		a.A.		DA	54 90 64 90	64 50	69.9
Salar Salar Innumerator	DV Dv	76.90		1 9 50	Planer 5 Planer 5 Planers Edge	DAI.	04.90		44 46 (01)
Sub-schuleze Auge		AA AA	s.A	aA.	Police Duest 3 Paols of Darkness	04	69.90		88.97
Generation Section Grague 3 Disease	DA DA	64.90	64 90	76 90 82 K	Projekt X Race Driving	DA	64.50 69.50		110
Ecodors Exeadado	AD FD	76.90		82 %	Reger Rabbit Rubi on	DA DA	64.50		
E sea 2 An Epu. Eve of the Beholder 2		64.90 m.A.	64.90	61.60	Sea Spirit Son Sec. 4. Attacons of P. A. Masson		64 90	84 96	61 D. 89 -0
fitfakin 10	DA.	44	s.A.	1 9 50	P 60 Mess or Sheatenance	- 'A		95 60	44.9
Francis Dea G P	DA	£ 90 54 90			Ser Atu	Dv.	89.90 3 A 68.60		619
Gatew Sevage Frontier Guarts to Europe		16.90 19.90		69.95	Soul Drys av Saar + Arr - 2 Sour + Gurt	DA.		87 50	92 Or
VERSAN			:		Space Max Space Stattle	Qv Qv			76 TH 1/1 %
VORK					Special Funds Special Funds Search Installed	OA OA	75.90 84.50	62.90	69.50 1. uc
EXPRESS 7,- AUFPREIS KARTON 3,- AUFPREIS					Stor Tree A to Stove Mc Quer	GA		64 10	000
DA+DEJTSC					Signma sin	DA		04.00	60 A

Hydrispeed states arous 4 cets final calgular arous 4 cets algular arous 4 cets final calgular arous 4 cets final cets fi

World of Wonders Kosteniose Preisliste per Postkarte anfordemi System nicht vergessen!

eboy Ton Titel Adventure Island 74 90 • andore Cameboy Spele auf Anfrage Solhen Sie ein Spiel wurschen, welches nicht aufgeführt ist, nifen Sie uns an 06195/84747 Fur jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonusaten

* für 4 Sterne erhalten Sie 4.- DM Rabatt * für 7 Sterne erhalten Sie ein Spiel unserer Wat . für 15 Sterne erhalten Sie ein Joyalick Com, Pro

06196-82467

rateller. Ex lothrit sich Telefonischer Bestellservice - Jetzt noch schneller! -

Schleswig Holstein 0461 44006 Mo-Fr: 17-21 Uhr Niedersachsen 06051-69688 Mo-Fr 14-21 Uhr Nordrhein Westfalen 02195 7758 Mo-Fr 14 21 Uhr Mo-Fr 9-19 Uhr Rheinlandpfalz 06232-36010 06196 84747 84748 3276 Hessen/Zentrale Mo-Fr 10-19 Uhr Mo-Fr 19-21 Uhr 07171 68983 Baden Würtemberg Mo-Fr 18-22 Uhr 0821 30495 Mo-Fr 14-19 Uhr

Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung

Rabatt, erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf die Power Play beziehen!

Bestellung per Fax

LadengesChäfte (Offrungszeiten tel erfragen)
O-2130 femzlau, An der Schnelle 88
Verzeiten (PEU) femzeiten (PEU

Tel auf Anfrage Te 0461-44008

Te: 069-886401 39 Tel 06196-84747 Tel 06051 8 Tel 0821-513001

Mo-Fr 10-19 Uh

Groovers Paradise Postfach 300 · 3104 Unterlüß

-Ostrach 300 ° 3104 Unteriol Fel. 05827-5051 ° Fex 05827-7724 √ersand per Nachnahme ∔ Kosten (9,00 Di √orkasse (Scheck) → 6,00 DM



Software repreisen!!

AMIG	А	ZU Hal		SAMBLE OLIMPAD	
	-		140	Data BORRE	
Activa wavis	13.	H015H0	1,	THUMBERRAS	
ADSANSUT	191	HUNT FOR REP. OCTOBER	- 52	parameteratet	
	13	HUNTER		TIME BORDST CONTR OF BABIS.	
wan	5 12	KTBRA	93	DEAT OF BASIL	
AUSTRANT BAD COMPANY	133	KE HEKEET	254	UNDER PRESSORS	
	16	KE PALACE	344	YAXWE	
MEDIAL GUID	14	INSECTS IN SPACE	.4,	HOUSE .	3
8A77.0845/18		BRITRHASI	- 13	INVESTIGATION CONTRACTOR	
BATHISSIPS	81	7447 990	-51	NORWALET	
BELOND SYSSE CYRUT	1.0	AMBEL 6	53	SHIPP OFFERENCE	-
Ruddo Sace Casta	Y	106	.40	WHILE DESCRIPTION	
THE MENOS	15	JUMP ICT	19	PAGETO CIN GO	- 4
BASTERORS	*	JUPITER PROBE	198	METWCY/E	-
ROBO STIR CRAZY	r	KANTON GREEKO PROT	141	119105	-
ACISSIN ASSESSED		KZEF THE THEF	-93	YOLANDA	-
MORGIE BAN	13	tas Albaz		THE BOATLIE	
CAPTAINGTT	- 4	TRADESHEDS	458	LARL TRUSTER	3
MINOR PROPERTY	116	LIGHTED OF THE LOST L	2		
OHATHSE	9.	TEMBERCY	3116		_
OCUMENTS OF SHOULD	314	DOM CORRIDOR	16	IBM I	24
BIT CHARPOISHER ATHLETICS	15	LOCOMO710W	215	II. HOP IL U.S.	
Challetonists see	-	MAZEKAZITAN OCALIOS	55	3.5"	
CHARLOS OF WEATH	10	M47047 50040 REROES	53	3.3	
CHESSMASSIF 2 DO	and.	HONDROLL/THALINGS	15		
CHISTORIA CE P DO	3 50	MICTOREME MARKESS			
BERTH COOCH	-	ADUSTRAP	313	APORPRIAGOS	
COURSE COSTS	14	WE HE		6% LX308/82	_
CONFLICT IN EUROPE	-	HURBERS IN SPACE			
CROSSROW		METSTICAL	192	BORNDERDY 24 CDK: KUI	.5
CHUNNER	100	KARCO POLICI	- 53	BOOKDERDASH II	1
DR. GUISH SOCKER MATCH	4	KAYY MOYES	91	THE REAL PROPERTY.	
DESCRIPTIONS MATCH	-	RC1HISWIGHTS	- 51	CORLOSUS CHRSS	
2,154 0812 0888 10206	- 25	KOLA RABES	4	CONFLICT IN FURDEE	
DAYS OF THUMBIA	(6)	DEMOS NOVERBUNO	- 51	818800 F334	
DIA H BRINGE		-	. 93	DEAKHER	
DISTRICTOR	15	PAC CARD		INGLAND	1
Diss vol 2		PAGRENIA	4	FIFTHERMAN	
DOCK OF HAIL	112	PASSING SHOT	-91	CHARTS CHINE	
DAILT DOUBLE HORSE BATTING		SERVICE CHESIS	93		
DRAGGH BRITS		THE PRETADENT IS MUSEUMS	10.	SALESCELL.	
DELICON STREET	(6)	PROSOCCI 8 2:31	40		
DRAII CAURT		PROSPICION	- 1	HABILIT DAVIBSOR	
DEARTHE	H	PERDILIZ		HO15WO1	9
DOMESTICAL.	60	DUMBRALEV	-	PARAS SAMOTEMBETS	
CLG(C > BORR	(6)	009298000	-	WAS DE CHECKED	
ENGLINS		DUESTION OF SPORT	-		
ESTORES	4	EYMION WILLIOS		MAYDAY SOLAZ HORDES MARRIER DE SPACE	
THEREGUNDERS	*	THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAME	4	WALLES IN PARCE	
TALINANGE.	5.8.	BOCK ORD			
I(NO.), LORDS	10	HCR	14	N/THEWSHID	
FISH SE BONDER BUSSION	18	ROSEO GANUS	2	MALENTAND	- 1
19 VENLER MAZZON	A	BOLLER COAVER RUMBLER	4	RIES IIII	
HAT CONDC.	A	80001		0011	
HELICON CONTROL	×	ROUSES ING DEAD	Te.	OPERATION COMMAT	
FUGATFATH FRE	-	BORNING MAI	5.0	POLIR	
(HATSIDAIS	tet	LEWIS KUNES	4	PRO JENGUE RASEREA	
FOOTH, MANAGER	150	SECONDS OUT		DATEMENT	
FOOTBELL MERICES 7	8	SURYDOW	125	PER-0010891 2	10
FORMULE T GRAND PHIZ	**	SCPSTREAM	125	PODEO GARES	5
FRENCH FRENCH FIRE	- 1	SCHIC BOOK	R	SAFAR GUIS	1
CHERT SOLD	434	15200 185001		STATE BATTLES	4
CREATA HORG	-	SPACE HARRET 2		STACE GRACE	1
ED BOY!	43	SPORTING TRUMGUS	5	SPORTERS TRADEGLES	
11910 FOR FOR FOR	-31	STARBOUT		ENGO INST	
GADST CHASTE GADRILES	5,1	THE COLOUR 2	6	SCHOOL OLIVIANT	
Arabarita		TIMECOWA.		Prispost BusketBall.	

142

thema_



FUN

portspiele in allen Ehren—
ne Menge Spaß kommt
auch auf, wenn der Spieler den
Ski mit dem Skateboard
tauscht, den Fußball mit einem
lebenden "Fluffei" oder sein
Männchen anstatt über eine
Sandgrube, über Blerfässer
hüpfen läßt. Gemeint sind die
"Sportspiele", die mit olympischen Diszpielnen genausoviel
zu tun haben, wie Turrican mit
Mankey Island.

Einer der Klassiker dieses abgedrehten und deshalb so beliebten Genres ist Epyx' California Games. Auf fast jedem Computer- oder Videospielsvstem darf sich der Spieler mit einem Surfbrett in kalifornische Wellen stürzen, mittels BMX-Rad über Sandhügel preschen oder per Rollschuh den Strand entlangfiltzen. Noch heute bringt California Games eine Menge Spaß und gehört somit zu den zeitlosen Klassikern der letzten fünf Jahre. Einen Nachfolger für MS-DOS-Computer gab es letztes Jahr zu bestaunen Grafisch macht California Games 2 dank VGA-Standard einen zeitgemåßen Eindruck. Spielerisch ließ es jedoch noch Reserven blicken, die durch die neue

Disziplinenvielfalt nicht kompensiert werden konnten.

in weiteres: Epyx-Meisterwerk ist World Games Neben einigen olympischen Disziplinen Dielet is auch witzige Weitbewerbe wie Bullenreiten, Faßspringen oder Baumstamm-jonglieren. In Sachen Spielbarkeit und "Gags pre Pikel" intöt des Alters ein tolles und vor allem langfrätigt unterhaltsames

le" . ners

che

ster

Sac

sch

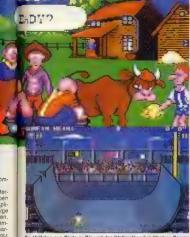
gen

aem

Skateboard-Fahren pur bietet Electronic Arts' Skate or Die. Dla abgegrehtesten Skateboard-Disziplinen sind zu meistern. So wird in einem leeren Pool ein Zweikampf ausgetragen, über einen steinigen Kurs gerast oder in der "Halfpipe" um Punkte gekämpft. Das winterliche Äquivalent nennt sich Ski or Die und schlägt in dieselbe Bresche, nur eben etwas frostiger. Neben einer zünftigen Schneeballschlacht wird durch Tiefschnee gesaust oder mittels Ski ein Eiskanal unsicher gemacht. Dank drollger Grafik und witzigen Animationen macht auch Ski or Die einen Heidenspaß.

Etwas mehr in den Fantasy-Bereich tendiert das lustige Grand Monster Slam Via Fuß-





Die Halfgige aus Skate or Die und das Wettmelken bei Western Games

tritt werden hier lebende "Bälle" in die Spielhälfte des Geoners gestoßen. Niedliche Grafik und lustige Monster machen Rainbow Arts' Grand Monster Slam zu einem der besten Fantasy-Sportspiele. Sein Nachfolger M.U.D.S. übertraf Grand Monster Slam jedoch in Sachen Witz, Brutalität und Originalität um Längen. Dieses Fantasy-Football sprüht vor schwarzem Humor und motiviert, schon allein der unzähligen Monsterrassen wegen, ungemein. Turniermodus und stilvolle Grafik runden den über-

alies

Ne-

or

ten

ind

em

us.

en DI+

as

n

et-

ner

cht ust

nal

-ille

าละ

Die

all

aus guten Gesamteindruck ab. Weitere Abarten der Multi-Disziplin-Sportspiele sind Magic Byte's Western Games und die Umsetzung des Konami-Automaten Combat School Während bei Western Games ım Wild-West-Stil um die Wette getanzt, armgedrückt oder eine Kuh gemolken wurde, begnügte sich Combat School mit Ruttelvergnügen (Laufen, Klimmziehen, Armdrucken) und Geschicklichkeitseinlagen (Schie-Ben). Grafisch überzeugen beide Spiele - spielerisch macht nur Combat School Punkte

Endzeit-Sport

Sportsuiele im Endzell Look ei machung egen im Gegensatz zu rea stischen Sports mulationen

Woh bekannlestes Beispiel das Speedball Duo. Als der erste Tell nen Stad on wurde um eine Meta ge mitte's Pruge attacken ins gegzwei Jahre darauf erschlenenen zweiten Teil mit dem passenden Namen Speedball 2 blieb das Spiel-

Ataris Cyberball Automat bietel der Ball ist eine Metalikung



grafische Spitzenklasse

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-HobbySoft Amtseasse 3, 6940 Weinheim Parkplatz am Museum Mo -Sa. 9.30-12 31

Mo., Dr., Do., Fr 14 30-18 00 Riesenauswahl, tolle Preise, taglich Neuheiten, standig Sonderangebote.

Computerspiele Module

Software zum Anfassen. alle Systeme, proßer Parkolatz. leicht zu finden.

Jetzt auch im Fopware-Computercenter Leninallee 168 O-4020 Halle

> Auf nach Halle

JUMISOFT CALL AUSTRIA 0 72 52/6 73 08

Du Rivel

All the

History of 3001

Children TU

The manning

Elicities

For all performance

Jan 2011

Ja Kee Co and off approx March 12 LADI River and Device on a grant of the College of the C

JA v riesa Antenuiro Ebenfalli im Programm. (Kansalen, Cartrido SEGA MEGA, SEGA MASTER System II GAME GEAR WINDOWS 3 II dt

nur 2790

Versand per Nechnahmel 97252/67308 UMA-SOFT, Enöckl & Ecker OEC Wagnerstraße 15, 4400 STEYR





Problème beim Lösen eines

Werfen Sie Ihren Computer nicht aus dem Fenster Fordern Sie eine Komplettlosung (inclusive Pläne und Frläuterungen) zu Brem Lieblingsspiel von uns an und behalten Sie Ihren Computer, Z.B. für

- + Eye of the Beholder)
 - + Buck Rogers I + E
- * Eye of the Beholder? + Abundoned Places
- + Might and Million + Spirit of Adventure + I itims Inderworld + Fate Gates of Daws
- + Ambergian + Oblins

Ober uns konnen hie auch das Computervillenspierensgazin MOGE Line Der zum Pere vom 150 TVM bez ehen Das Magazin beinhalt eit Betwilte und 1 sagen zi den neueren Rollenspiere.

Tagie Line Generatoria Tel.: (1/30) 621 21 15



Wüstensturm



Freundliche Truppen oder Gefangene sollten hier abgesetzt werden



braucht, abrufen



Richtung, in die die Nase des

Hubschraubers zeigt --- selbstgelenkte Raketen gibt's nicht.

Ein weiteres Feature des

Apache: Eine Leiter und ein

Haken, die an einer Winde her-

untergelassen werden. In der

Wüste tummeln sich nicht nur

Feinde, sondern auch eigene Soldaten, Dank Leiter (wird au-

Iomatisch heruntergelassen

Vor dem Einsatz werden die verschiedenen Aufgaben ausführlich erklärt

Desert Strike

ber ein Jahr ist seit dem Golfkrieg vergangen, der die ganze Welt in Atem hielt. Man schälte sich extra frühmorgens aus dem heimeligen Bett, um in den ersten Frühnachrichten die neusten Informationen vom Golf zu erhaschen. Ohne Gefahr für eigenes Leib und Leben firmmerten nicht nur bei uns die fast klinisch sauberen Knegsbilder über die Mattscheibe. Das Schlagwort vom "Videospielkrieg" machte die Runde. Kein Wunder also, daß sich besonders amerikanische Programmierteams dieses Schlagwort zu Nutze machten und das Szenario "Golfkrieg" tatsäch-lich für knallharte Videospiele verwerteten

Neben dem Super Battle Tank für das Super NES, wo der Wüstenkampf aus der Sicht eines Panzertrupps statt-

Kleine Wiistenkunde

Hier findet thr wichtige Informa tionen über ein de Eurer Waffen vor allem, wiev el Schaden sie an richlen

Eure Waffensysteme

Hydra-Rakete: richtet 25 Punkte Schaden an. Hellfire: richtet 100 Punkte chaden an MG: richtet 3 Punkte pro Treffer Schaden an.



Besonders wichtig sind die Versorgungsdepots mit frischer Munition und Treibstoff die thr unterwegs aufsammeln könnt

findet, flattert nun Mega-Drive-Besitzern der US-Import Desert Strike ins Haus Der Untertitel Return to the Gulf verrat es: In der Golfregion brennt's wieder, und nur Ihr könnt die Plane des "Mad Man" (Ahn-lichkeiten mit Saddam Hussein, sind sicher nicht zufällig) vereiteln Statt eines Panzers (wie im Konkurrenzmodul), ist hier ein Kampfhubschrauber der Marke "Apache" das Instrument des Bildschirmtods Vier Aufträge, die jeweils in kleinere Missionen unterteilt sind, gilt es zu absolvieren, um den "Mad Man" wieder in die Wüste zu schicken und den Welifrieden wieder herzustellen. Ein Auftrag ist beendet, wenn alle Minimissionen erfolgreich absolviert wurden. Erst dann gibt's das Paßwert, mit dem Ihr später den zuletzt erreichten Auftrag beginnen

Euren Hubschrauber und die Umgebung seht Ihr von schräg oben. Mit dem Steuer-

könnt

kreuz wird der Helikopter in die gewünschte Richtung gesteuert, mit jedem der drei Feuerknöpfe läßt sich ein Waffensystem, das Maschinengewehr, "Hydra"- oder "Hellfire"-Rake-

ten aktivieren. Abgefeuerte

Waffen fliegen immer in die

wenn ein kleines Mannchen in der Nähe ist) klettern eigene

Truppen in den Hubschrauber, per Haken werden Nachschubkisten mit frischer Munition Treibstoff, Extraleben oder Reparatur-Sets an Bord gehievt. Mittels "Start"-Taste wird eine Übersichtskarte des Geländes abgerufen. Hier werden die verschiedenen Missionen aus-

Hier

Fine

che

sow und

Heli

mal

gebi dre b

Insa

Als E

rung



Die Wüstenlandschaft nebst Eurem Heijkopter und dem feindlichen Einheiten ist immer von schräg oben zu sehen

Wallet Col

Desert Strike Return to the Gulf 1st ein Schlag unter die moraiische Gürtellnie Kein Wunder, daß Hersteller Electrome Arts darauf verzichtet, das Modul offiziell in Deutschland herauszubringen und das Spiel somit nur als Im-

port erhältlich ist. Denn eines ist sicher Das Szenario des Moduls, nebst Mini-Sprites, die von einer MG-Ladung cetroffen stilvoll zusammenbrechen hereitet sicherlich nicht nur uns Kopfschmerzen, sondern auch der BPS. Wenn man allerdings, und das fällt mir in diesem Fall hesonders schwar alle Moral beseite schiebt, bleibt unterm Strich ein fantastisches Actionspiel übrig, das vom ersten bis zum letzten Level Spannung pur lefert. Dumpfes Abknalten nach Rambo-Manier ist bei Desert

Netwe fehl am Platz
Neben der beninharten
Action kommen auch
strategische Aspekte
nicht zu kurz Wer
nicht genau plant und
sich same Nachschubresserven einteilt, dürfte kaum den ersten
Selbber wer seine Beserwen hütet, hat damit sehen Probleme genzug 'Der

hohe Schwerigkeitsgrad von Desert Sirke drifte so manchen Jopand-Artsten auf die Pelme bnogen Enhosto, gluf skennen Antalsa zum Murren Vor allem auf 60-12-Mega Drives wird flüssen gun alle Richtungen geschullt. Nur bei den mit 50 Hz eines langsameren Europakollegen schlecht sich Ruckeln en Dalfür ersichstdigen die (leider etwes zu genaue) detalleriche Grafik und die sparsamen, aber krachugen Soundeflekte un so mehr

S



les e n

ne au-

ne

dia

IS-







Hier ein paar feindliche Truppen und Gebäude, die Ihr im Spiel findet: Eine Radarstation, ein Gefängnis, ein Rakelenwerfer, ein Flachpanzer

führlich erklärt, wo sich feindliche (und freundliche) Truppen
sowie Nachschub befindet,
und wellche Landebasen der
Heilkopter anfliegen darf. Einmal in einem solchen Landegebiet aufgesetzt, verlassen
die bis dahn eingesammelten
hassesen den Hubschrauber
Als Belohnung wird die Panzeung des Apache weder aufgestockt. Insgesamt hat der
Hubschrauber 600 Panzeh
Hubschrauber 600 Panzeh

punkte Sinkt diese Zahl auf Null, ist eines von drei "Leben" fusten. Vermassell thr eine der Missionen oder alle drei Helikopter sind zerstört, fangt ihr wieder von vorne mit dem aktuellen Auftrag an. Dies ist besonders ärgerlich, wenn Ihr gerade an der letzten Minimission eines Auftrages sitzt und dann den letzten Helikopter verbratet Testmuster von Flash-

Genre: Action Hersteller: Electionic Arts, Zirka-Preis: 110 Mark

afik: 69% Sound: 31% Sci

Schwieriakert: schwer



ZAPP . NACKSSTR. 9 . 6500 MAINZ

CHWEIZ &	leaf.	gomes.	SCHWEIZ
SEGA Mega-Dri Carmen Sandiego Desert Strike Back Exile Kid Chameleon Warsong (US) Wonderboy 5 (US) u.v.m.	Fr 109,-	Super Nes Addams Family Putlighter Mystical Ninja Rushing Beat Wrestleman a Zelda 3 u v m	Fr 119 - Fr 119 - Fr 119 - Fr 119 - Fr 119 - Fr 139 -
SEGA Game Ge Axe Battler (US) Donald Duck (D) Sonic the Hedehog u v m. Bei uns ist der Kunde König	Fr. 69,- Fr. 69 -	Grundgeräte MD (dt.) inkl. 2 Sp Super NES (RGB) MD-CD (Multinorm inkl. 3 Spiele Wir sprechen nicht japan	Fr 530,- Fr 999 -

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!





Ab ins Exil



ntpuppt sich ein Spielkonzept als erfolgreich, finden sich nach kurzer Verschnaufpause sofort einige Nachahmer. In diesem Fall heißt das Original Y's, der Clone Exile Wie im Action-Adventure-Vorbild, steuert Ihr in Exile einen Solohelden durch actionlastige Spielstufen, die von der Seile gezeigt werden. Das Heldensprite, der Beduine Sadler kann hüpfen, rennen und mit einem feschen Krummsabel Monster vertrimmen, die ihm in die Quere kommen. Das Vermöbeln von Gegnern zahlt sich aus, Neben Goldmunzen gibt's Erfahrungspunkte wie in einem Rollenspiel Ist eine bestimmte Anzahl von Punkten beisammen, steigt Sadler eine Erfahrungsstufe nach oben Dadurch haut er besser zu und steckt mehr Schlage ein. Wieviele Treffer Sadler vertragen kann, wird mittels farbigem Balken (Y's läßt wieder grüßen) am unteren Bildrand angezeigt Drei weitere Balken geben Aufschluß über verbliebene Magiepunkte und den aktuellen Angriffs,- und Verteidigungswert. Letztere steigen nicht nur mit höherer Erfahrung, sondern auch durch bessere Rustung oder ein schärferes Schwert Gegenstände kann Sadler in

zahlreichen Städten einkaufen, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind oder in den Actionszenen finden. Auf Knopfdruck gibt's eine ausführliche Heldenstatistik und eine "Save Game"-Option, mit der drei Spielstände abgespeichert werden.

Dreistiakeit sieat Kollisionsabfrage. Zu nicht immer! Manche oft zehrt ein meistens Programmierer schafwillkürlich auftauchendes Monster an des fen es durchaus, einen Helden Lebensenerzünftigen Clone zusammenzubasteln are, obwohl der Geaner noch pixelweit der an die Qualitat des Vorbildes heranentfernt ist - Dauerreicht Die Exilespaß ade! Technisch

Designer hatten dabei ein weniger glückliches Handchen Der freche Y's-Abklatsch spiell sich nur halb so gut wie das Original

wird Exile zu einem Wechselbad der Gefühle. Das Spektrum reicht von "Oh!" bis "Bah!", obwohl letzteres deutlich überwiert Das großte Problem: die unfaire Ich nehm' das Original

Genre: Action-Adventure Hersteller: Renovation, Zirka-Preis: 108 Mark MEGA DRIVE

52%

Altes Eisen



Steel Empire

piele im viktorianischen Flair erfreuen sich ständig wachsender Reliebtheit Auch Steel Empire steuert seinen Teil dazu bei, das Revival des 19. Jahrhunderts einzuläuten Die Luftschiffballerei basiert mal wieder auf einer mächtig abgedroschenen Story: Ein mieser Diktator erobert alle Lander, eines setzt sich zur Wehr und mit dem Prototyp des neuesten Fliegers dieses Landes flattert Ihr der Befreiung entgegen

Im Spiel schwingt Ihr Euch hinter den Propeller einer Flugmaschine des vorigen Jahrhunderts und dust durch sechs horizontal scrollende Levels der Freiheit entgegen. Am Ende und in der Mitte der Levels warten Obermotze in allen Farben und Formen Wahlweise Eindecker gesteuert werden Unterweas begegnen dem Piloten allerlei feindliche Fluggeratschaft unbekannter Fabrikation Beruhren sie Eirch, wird dem Flieger Energie abgezogen - strebt diese gegen Null, geht's abwärts und Ihr seid ein Leben los Um die Lage zu meistern, hilft nur flinkes Ballern und flotte Flugmanover. Netterweise darf auf Knopfdruck ein alles vernichtender Blitz gerufen oder nach hinten gefeuert werden. Auch Extrawaffen lassen sich aufgabeln. Satellitenluftschiffchen, Bomben, Extraleben sowie Geldstucke geben einige Bösewichter nach deren Eliminierung preis. Nehmt Ihr 'Erfahrungsmünzen' auf, verstärkt sich Euer Schuß pro ein-

ল

M

M

Si

darf ein Miniluftschiff oder ein

Steel Empire sight recht hübsch aus, vermittelt gekonnt das Flair des 19. Jahrhunderts und hätte somit das Zeug zum guten Ballerspiel - wären da nicht peinliche programmiertechnische Schlamnereien Tummelt sich mehr als eine Handvott Sprites

Steel Empire bei den großen Obermotzen nicht gänzlich stehen bleibt, grenzt an ein Wunder, Fazit "Slow Motion" bei vielen Sprites macht das Spiel zwar einfacher (nach zwei Stunden hatte ich's durch) auf dem Bildschirm, fängt das

gesammelter Münze.

Schuttelfrost

aber auch wesentlich nerviper Ein Jammer um die Programm dermaßen an zu stot- durchaus vorhandenen spieleri tern, daß man glaubt, es leide an schen Qualitäten und Gags

Genre: Action Hersteller: Hot-B, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE Sound: 50%

56% Schwierigkeit: einstellba

6002 TDV

Rou.Thunger 2 e to Super Shnots, 6 Super Shnot

MEGA DRIVE

Wondermega (CD/ Sega Kombil) 1499-CD-ROM J 699-Aleste CD 189-Cadash e 99-Monaco GP 2 J 99-Wond.Dog CDJ 139.-

ATARI/AMIGA

Epile 89.Grand Prix 99.Might Magie 9 99.Monkey ISIA 89.Parasol Stars 69.Speciforces 99.Sim Ant 99.-

GALAXY

TV Tuter of 198 Mappy 39
Alen Synckrome (1 485 - Accusino GP 30
Greatmatier of 75 Core (1 49)
Donald Duck (1 49) Tenne (1 49)
De Mortland (7 55 Shade) of 75
Leuderboard of 75 Space Harrier (1 49)

GAME GEAR

Axe Battler e 76.-Gryst Wardor e 76.-Wonderboy II † 49.-

Chuka Teisen) 119 - Kirk Boxing SCj 19 Builder Land) 180 - Macroe 2036 SC) 119 Came Desert Ce 180 - Psychic StormSCj 119 Boviscup Ten SC 180 - Raysamber 3 SC) 115-Forg Worlds SC) 149 - Shado Beast SC j 180-Hunan Sports SC) 119 - Super Raisen SC j 180-

PC ENGINE

Cate officed in 192-Spriggen 2 i 192-Star Paroger i 192-

Boulderdaah d 59 - Marble Madhess d 69 Duck Tales d 59 - Merge Man d 99 Facebral 2000 e 69 - Operation C e 69 Fighting Sime 69 - Simpsons d 69 Gaunitett 2 d 69 - TMNT 2 d 69 Facebral C 75 - WMF S. parsist 60

GAMEBOY

Final Familie 79-Final Familie 79-Fin Familie 79

SUP.FAMICOM

Cold Lighter 1 160. Legeo Musya 1 149. Mag. Sword 1 149. Sup. Aleste 1 149. Top Racar 1 129.

Another Klord 69 Pattigent's Lock 99
Buck Robert 2 90 Smithet 98
Consisting 19 Smithet 98
Consisting 19 Smithet 98
Consisting 19 Smithet 98
Floor N. Smithet 99
Floor

IBM

Accs of Pac Airbus 620A Monkey Isla 2 99-Ultima 7 109-Wizarday 7 109-

089/7605151

ratinic vikir Vicina (in pipu, et J.M. Vicina nd kooton manth Augandisper kali zien mit pegrir vook essi, plus 10. DM Vicinaandkosten, Versandzentales and Jaden J. Bahn halle te stelle narras Ausang Pingani ustrafile au 150 n. Epintair S. Bahn (Fail Bahn-Bus-Hauterlone Harras. Handleranfragen erwurscht. Telefon 0.89-7.605151. Teefax 0.89-7.698024

Telefon 089 / 7605151 Telefox 089 / 7698024 Bbc * Galaxy # Inh Plexus GmbH Anmerkung napanisch* e endisch*dideutsch

Plinganserstr.26

8000 München 70





m Rahmen der Electronic Arts' Sportspielserie (wir erinnern uns an EA Hockey) haben die Californier zwei alte Computerspielehelden wieder ausgegraben. Vor knapp einem Jahrzehnt feierten die Ausnahme-Basketballer Michael Jordan und Larry Bird auf C64, Atari XL/XE und Apple 2 beachtliche Erfolge, Mit ein paar zusätzlichen Spielmodi wollen die US-Profis nun das Mega Drive auch in Europa er-Hauptattraktion ist nach wie

vor das "Mann gegen Mann" Spiel, Ganz nach dem Motto "Der Starke ist am mächtigsten allein" spielt Ihr entweder gegen einen Kumpel oder nehmt den Part von Michael Jordan bzw. Larry Bird ein. Mit geschickten Körpertäuschungen, pixelgenauen Würfen und spektakulären Dunkings werden Punkte eingefahren. Vorher dürft Ihr allerdings jede Menge Parameter Euren Vorstellungen angleichen. Spielzeit, Schwierigkeitsgrad und Realitätsnähe (Ermudungserscheinungen (a oder nein) richten sich nach Euren Wünschen Als Zugabe wiederholt eine Zeitlupe jeden gewunschten Spielzug; eine Auszeit gibt Gelegenheit zum Verschnaufen Zusätzlich werden zwei wei-

scho

sch

den

sten

ist n

Мак

die A

und

lecke

WIE C

stellt

sturz

vier

vels '

nal

Vo

tere Spielmodi geboten. So dürft Ihr an einem "Slam-Dunk"-Wettbewerb tellnehmen (eine Jury vergibt Noten) und mit Weitwurfen aus verschiedenen Positionen Euer Timing unter Beweis stellen

Testmuster von Electronic

Halt, nicht weglaufen! Ich weiß. Basketball interessiert hierzulande kaum jemanden doch Super One on One sollte auch dem europaischen Sportspieler gefallen Nicht nur die beiden spaßi-

gen Zusatzdisziplinen (die Weitwurfe haben's mir insbesondere angetan) versprechen einen unter-

haltsamen Abend Das Manngegen-Mann-Spiel birgt eine Fas- dul probespielen

zination, die mit den taktischen Finessen nur bedingt zu erkláren ist. Natürlich fesselt ein EA Hockey

oder ein Super Formation Soccer weitaus långer an den Monstor. doch Jordan und Bird haben eine faire Chance verdient Halbwegs autgeschlossespieler sollten das grafisch und musikalisch solide Mo-

MEGA DRIVE

Genre: Sport Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 110 Mark

70%

BOS TOWN

Cor mulhungert lances heles dater, Nesse Marder and Diske also Demosaliana (ce. Peterbisian America

Beulenbammel



Ein Quickie: Mit nur vier Levels ein kurzes Vergnügen.

ach dem üblen Double
Dragon 2, lustigerweise schon vor einigen Monaten erschienen, prügeln sich die beiden Brüder jetzt durch den ersten Teil

und

WAT-

Vor-

iede

Vor-

ser-

ich-

nen

iten

Ge-

en

wei-

So

am-

eh-

en)

mr.

uer

nic

mg

n I

n J

In Ballistics Double Dragon ist mal wieder eine hubsche Maid zu befreien. Vorab wurde die Armste natürlich von einem gräßlichen Monster entführt und nach allen Regeln der Kunst gefoltert

Vor dem Anpfiff wartet ein leckeres Menü, in dem Anzahl der Leben und Continues, sowie die Tastenbelegung eingestellt werden darf. Im Spiel sturzt thr Euch in die Rolle des Helden, greift Euch, wenn vorhanden, einen Freund zum Mitprügeln und säubert brav vier horizontal scrollende Levels von feindlichen Ansamm-

lungen. Auf Knopfdruck wird gekickt, gesprungen oder einfach mit der Faust zugedroschen Auch ein feiner Abwehrschlag mit dem Ellenbogen "Kickund der beliebte Sprung" sind erlaubt. Jeder gegnerische Schläger verblüfft mit einer anderen Taktik und steckt außerdem eine von Bösewicht zu Bösewicht unterschiedliche Anzahl Treffer ein bevor er das Zeitliche segnet. Außerst nützliche Extrawaffen. wie zum Beispiel Peitschen. Fässer oder Baseballschläger, helfen bei der Feindeliminierung recht wirksam nach. Geht Euer Sprite doch einmal in die ewigen Jagdgründe ein, darf an selbiger Stelle, dank bis zu sechs Continues, weitergespielt werden. Testmuster von Ballistic.

Gott sei Dank spielt / sich Double Dragon um einiges besser als der zweite Teil, obwohl auch das Onginal übers Mittelmaß

nicht hinausre.cht Die wenigen Double-Dragon-typischen Schlagarten und das mittlerweile ange-

staubte Spielprinzip lassen recht schnell Langeweile fleischte Prügelmodulsammler

angesetzt, so daß man die vier kurzen Levels schon an einem Abend durch-spielt Etwas Spa8 kommt aber dennoch auf — nicht zufetzt dank schnuckliger Grafik, solider Steuerung und Zwei-Spieler-Modus. Trotzdem

sollten sich nur einge-

aufkommen Außerdem ist der zum Kauf verfeiten lassen Alle an-Schwierigkeitsgrad zu niedrig deren riskieren einen Testkampf

Genre: Action Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE Sound: 46%

58% Schwierigkeit: leicht



15CH AK NEC 350 489 Mays 3 Av. December Software wern möglich mit zeitrichter Anie ung und Teide viduotipiele US = eng. version D* deutstuk virkan krene Baukichnung = inpinistuk innport

VERSAND PER NN ODER VORKASSE (50,-)

FUNMAIL Postfach 46 A - 6029 Innsbruck

Blechlawine



Argerlich: Tretz Bleifuß kommen wir nicht von der Stelle.

s wird wohl kaum einen Computerspieler geben, der nicht irgendwann in seiner Karriere über Accolades Test-Drive-Serie gestolpert ist: Schon vor fünf Jahren ruckelten die ersten Wagen durch eine bunte Vektorwelt. Die berühmte Kustenstraße (rechts eine Felswand, links ein Abgrund) ist längst im Nostalqiehimmel gelandet. Im zweiten Tell The Duel - Test Drive 2 dürfen wir nicht nur gegen die unerbittlich verinnende Zeit fahren, sondern uns wahlweise mit drei Designer-Autos messen. Die jeweils besten Stücke von Ferrari, Lamborghini und Porsche mit ihren spezifischen Vor- und Nachteilen stehen zum Duell bereit

Gefahren wird auf drei unterschiedlichen Strecken, die ie-

weils in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Da wir nicht auf einem Rennkurs unterwegs sind, sondern auf einer normalen Straße, ist mit Gegenverkehr zu rechnen. Sollte bei einem der Uberholmanöver die zulässige Höchstgeschwindigkeit überschritten werden, hängt Euch die Highway-Police an den Fersen. Um nicht in eine Falle der Sheriffs zu laufen, ist der Wagen mit einem Radarwarner ausgerüstet, der im Bedarfsfall rot aufleuchtet Wer seinen Wagen fünfmal zu Bruch fährt muß ausscheiden und neu beginnen. Im Gegensatz zur Computerversion bietet das Mega-Drive-Modul nur Schwierigkeitsstufen. Wahlweise wird per Hand oder Automatik geschaltet. Testmuster von Accolade.

First Fight



Technisch sauberer, aber langweiliger Final Fight-Verschnitt

die härteren Burschen am En-

re festlegen. Nach dem soliden Ballerspektakel Earth Defence Force und der lahmen Rennerei Big Run schlägt Jaleco nun in die Prügelspielkerbe Rushing Beat erinnert frappant an Capcoms Final Fight, Nicht nur die Schlagvarianten der beiden Kämpfer (es darf auch im Team gekloppt werden), auch der Level-Aufbau kommt dem Experten bekannt vor In sechs horizontal scrollen-

den Abschnitten fliegen die Fäuste. Unsere beiden Haudrauthelden Rick Norton (schlank und wendig) sowie Douglas Bild (korpulent und konsequent), nehmen es mit einer Bande unappetitlicher Schlägertypen auf. Prügel-Greenhorns greifen meist in Grüppchen an, während sich de eines Levels postiert haben. Im Normalfall Jassen Rick und Douglas Füße und Fäuste sprechen, Messer- oder Ziegelsteinattacken sind sie aflerdings nicht abgeneigt. An Hand von mehreren Energiebalken informiert Ihr Euch über die eigene Gesundheit und die Ausdauer der Feinde, Landschaftlich tummeln wir uns in heruntergekommenen Stadtvierteln, strefen durch ein Football-Stadion, flüchten auf die hohe See und machen einen Bus unsicher. Netterweise wird in einem opuenten Optionmenü allerlei Spielraum geboten. Neben den üblichen Parametern ist vor allem die "Kann ich meinen Partner zusammenschlagen?" Einstellung von Interesse. Test-

Klare Aussage Technisch macht Rushing Beat einen besseren Eindruck als der Zwil-Imasbruder Fight, spielerisch fällt die Neuheit klar ab Rushing Beat ist trotz ansehnlicher Grafik und gut gemeintem Zwei-Spieler-Modus

langweilig. Ständig prügeln wir auf dieselben Gegner ein, kaum ein Gag versußt uns den "Dich mach ich nieder!"- ich noch nicht gesehen

Alltag. Absolute Prügel-Freaks werden halbwegs zufrieden etwes anspruchsvollere Spieler können die 140 Mark sinnvoller anlegen Schade um die professionelle Prăsentation hâlt der Spielwitz mit der technischen Kom-

muster von Galaxy.

petenz nicht mit. P.S · Einen dreisteren Final-Fight-Clone habe

Wer schon immer einmal sehen wollte, wis sein Mega Drive technisch in die Knie geht. muß leider zu Test Drive 2 greifen Schon die Computerspiele wahren nicht gerade ein Ausbund an Schnelligkeit - Mit der Modulversion wird die

Raserei gänzlich zur Qual Die Autos ruckeln in einer lichen Geschwindigkeit über den kurrenzprodukte umsteigen

lokale Polizel hat kerne Lust zum Eingreifen. In der Computerversion sorgten Scenery- und Zusatzdisketten für ein wenig Das Abwechslung. arme Modul ist dagegen ganz auf sich alein gestellt und versagt kläglich. Wer

Bildschirm; selbst die

vom Steuerrad nicht lassen bestenfalls fur echte Fans erträg- kann, sollte auf eines der Kon-

Genre: Rennspiel Hersfeller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark MEGA DRIVE 47%

na ja

Genre: Action Hersteller: Jaleco, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES

Sound: 46 %

60%

Ein entscheidender Schritt vorwärts in der Videounterhaltung

ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

Ab sofort:

- Softwarenews: Fatal Fury Trash Ralley Soccer Brawl
- alle Spiele lieferbar
- regelmäßig neue Spiele flächendeckendes Händlernetz
 - RGB- und PAL-Geräte
 - Informationsservice

Ab April: Mutation Nation Last Resort Baseball Stars II













Händler-Anfragen erwünscht!



Generalvertretung Deutschland

M&B Hard- and Software, Björn Bersheim, 5475 Burgbrohl-Neubuchholz, Buchholzer Straße 1 Tel. (0 26 36) 46 86 oder 46 62 - Fax (0 26 36) 46 99

Magician Lord - Joy Joy Kid - Mahjong

Enoree n ngs von forene uer gerei-

ind

er

pu-

Bowling

Super Spy

Das Super-Software-Paket für nur 19,80 DM

Die neueste AMIGA POWER DISC Nr.11 ist da!

Das alles bietet Ihnen POWER DISC Nr. 11:

Plot A Graph

Dieser einmalige Funktionsplotter macht aus mathematischen Formeln kunstvolle 3D-Grafiken.

Video

Das komfortable Verwaltungsprogramm für Videofilme.

Disk-Mate

Jetzt können Sie endlich ganz einfach Ordnung in Ihrer Diskettensammlung schaffen!

Patience

Der Kartenklassiker! In einer gelungenen Computerübersetzung.

Die neueste POWER DISC Nr. 11 finden Sie ab 13. Mai 1992 bei lhrem Kiosk!





Plot A Graph - faszinierende dreidimensionale Bilder...

Das ist kein weiterer gewöhnlicher Funktionsplotter - Plot A Graph zaubert aus spröden mathematischen Formeln faszinierende dreidimensionale Grafiken. Sie brauchen kein Mathematiker zu sein, um in die fantastische Weit von Plot A Graph einzutreten. Das Programm berechnet die im IFF-Format speicherbaren Bilder mit ein paar Mausklicks - in Sekundenschnelle!

Das ist Mathe zum Anfassen!

Familientreff



POWER-TIP: Betretet auf alle Fälle belde Kamine, auch wenn es unsinnia erscheint.

The Addam's

mez der Gruselkarriere-Familie Addam muß zum angekündigten Familientreff feststellen, daß sich keiner seiner Angehörigen einfindet. Wie es sich für einen Familienvater gehört, macht er sich sofort auf die Suche nach seinen Lieben Fünf Stuck muß er finden, und das ist gar nicht so einfach, denn sie sind überall versteckt: beim grinsenden Kobold, der gewitzten Hexe, im Ofen und an anderen obskuren Orten. Der brave Familienvater läuft

as Familienoberhaupt Go- und hüpft Mario-ähnlich durch ein gutes Dutzend scrollende Landschaften und setzt alles daran, nicht mit den herumlaufenden Monstern (Köche, Kannen, Karnickel, Kobolde oder Kraniche) zusammenzurempeln. Ein Kontakt kostet einen wertvollen Lebenspunkt, von denen Ihr am Anlang lächerliche zwei habt. Findet Ihr ein rotes Herzchen, gibt's wieder neue Energie hinzu. Zum Glück kennt Gomez einen Trick, die Unholde dingfest zu machen. Springt Ihr auf sie Die schlechte Nachricht zuerst. Alle in Addam's Family vorkommenden Spielelemente wurden aus Nintendos Mario-Spielen geklaut. Die gute Addam's Family macht trotzdem oder vielleicht gerade deshalb eine Menge Spaß, Ihr bindt auf Monster fin-

det geheime Gänge und erforscht sche Umsetzung (kein Ruckeln unterirdische Höhlen - gut geklaut ist halb gewonnen. Ihr könnt auch witzige Extras finden, beispielsweise eine Kappe, mit de-

ren Hilfe Ihr in der Landschaft herumflieat (leider zeitlich begrenzt) Erst so lassen sich manche Geheimoassagen erreichen. Viele strivolle Hintergrundgrafiken, witzige Monster und angenehme Hintergrundmusik sowie ei-

ne saubere technioder Flackern) versprechen einige wilzige Jump'n'Run-Sessions mit der Addam's Family Nicht nur für Gruselhumor-Fans

Genre: Geschicklichkeit Hersteller; Ocean, Zirka-Preis; 120 Mark

Sound: 61%

The Addams Vinnsion

Zur Orientierung eine kleine Übersichtskarte, damit Gomez

sich nicht verläuft drauf, lösen sie sich einfach in Luft auf. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch angesiedelt, dafür warten etliche Bonusleben in geheimen Räumen auf Euch. Alle aufgesammelten 25 Goldstücke gibt's übrigens einen Lebenspunkt dazu.

> POWER-TIP: Lockt den Vogel in die falsche Richtung, stellt Euch über ihn und steigt ihm aul den Kopf.

Im Ofen bei Oma Granny geht's heiß her

720007



Video Forum

Tel. 0 81 06/2 27 41

Spieleverleih für Gameboy, Gamegear, Mega Drive Herzogolatz 16, 8011 Zornedina

Tel. 0 89/93 62 79 Games & Videos

Spieleverlelh für PC, Amiga, Gameboy, Gamegear, NES, Mega Drive, Mastersystem Waffenschmiedstr.2, 8000 München 81

The state of the s Gome Roy - Module May sept 69. Authority Age Company of Control of State of Sta Tali Gator 69: Show Brothers 69.

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Versand Inland nur gegen Nachnahme zuzüglich DM 9.- Versandkosten Ausland nur bei Vorkasse / Kreditkarte zuzüglich DM 20. - Versandkosten.

videospiele/tests

Jump'n'Nitro

Super Off Road

Jetzt feltlen nur noch Handheld Versionen und Lelands Arcade Blockbuster Super Off Road isl auf al

len wichtigen Computern und Konso len emsatzbereit Die Mega Drive Version von Ballistic half sich, wie alle anderen Umsetzungen, exakt an das Vorbild und vermittelt denselben Fahr spaß. Bis zu zwei Spieler dürfen auf 16 unterschiedlichen Rundkursen um die Wette flitzen. Dabei reagieren die Autos erstaunlich liebevoll auf Fahr bahnungbenheiten oder Berührungen mit Kollegenkarossen und Begren zungsmauern

Das Geheimnis Eures Erfolges liegt u.a. in den Nitros begrünget, die Ihr zwischen den Rennen kauft oder un terwegs aufsammelt. Wer diese Kurz zeitbeschleuniger geschickt einsetzt, wird mit meist einer besseren Plazie rung belohnt. Je nach Platz, den Ihr



Nicht vergessen: rechts vor links an Kreuzungen beachten

herausgefahren habt, gibt's Geld fürs Einkaufskonto, Im Shop werden nicht nur Nitros, sondern auch Reifen, Mo. toren und anderes Rennzubehör an geboten. Wer das unkomplizierte aber stimmungsvol e Super Off Road noch nicht hat, der darf sich die kom pelente Mega-Drive-Adaption beden kenlos zulegen Ein Doppelkauf Johnt sich nicht.

Genre: Rennspiel
Hersteller, Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

68%

Leerreich

Carmen Sandiego

Wer sich den jüngsten Teil der Carmen Sandiego-Saga zulegt, be kommt eine fette, Mega-Drive-unüb liche Schachtel mit Modul, digitale "Sportuhr" und dickem englischsprachigen Wörlerbuch darin, denn: Ihi habt ein Lernspiel vor Euch

In Carmen Sandiego teist thr mit ei ner Zeitmaschine durch mehrere Epo chen und seid einer Mafiosobraut auf der heißen Spur Diese bereichert sich außerst gerne an historischen Schäl zen So bereist Ihr die ganze Welt zu verschiedenen Zeitpunkten und erhal tet zusätzlich zur Spitzelinformation interessante Texte über die historischen Begebenheiten Eurer Umgebung Leider geht bei der ganzen und Informationsgeschichte das eigentliche Spiel etwas unter Ehr lich gesagt grede ich lieber zu einem



deutschsprachige Bildschirmtexte

guten Buch, ats mich stundenlang von dem Mondor abzugualen Trotzgem sollten sich junge Adventure Einstei ger durchaus den Modulkauf überle gen - nicht zuletzt aus elterlichen Gründen: "Schaut mal, mit dem Mega Drive kann man sogar was lernen!" Testmister von Electronic Arts.

Genre: Lernspiel Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 140 Mark

MEGA DRIVE Sound: 47% Schwierigkeit: leich

57%

Aufputschmittel

Mystical Ninia

Halt, keine Panik Ich weiß, wir haben Mysti cal Nigra bereits in der POWER PLAY 10/91 pelestel, doch die vorliegende Version wurde zwecks uSA Veröffentlichung auf Englisch umgestrickt Gerade bei diesem Ac tion Adventure helfen uns die ver ständ ichen Texte enorm weiter Spie lensch hat sich (zum Glück) nichts verändert, dafür wurde in technischer Hinsicht ordentlich zugelegt. Die US Version von Mystical Ninia ruckt näm uch weit weniger als der Japanimport Der Spielspaß-Höhenhieger hat ge genüber ietztem Jahr nichts an Attrak tivität verloren und gehört zur Grund ausstattung eines jeden Action-Ad venture Fans. Tolle Ideen, Dutzende won beblichen Zwischenspielen und motivierende Gags en masse peppen das japanophile Wonnemodul auf

Besonders die zahlreichen Anspielun



Freie Auswahl: viel Text. 3-D-Spielereien und tonnenweise Gaus

gen auf ältere Konamimodule burgen hei Mystical Ninia für Lacher und son gen für spritzige Überraschungen. Da stolpert der Pixelheld über berühmte Sprites aus einem satten halben Lahr zehnt Konamigeschichte. Ob Para drus, Gradius oder Twin Bee, alte Rekannte niht's haufenweise.



Genre: Action-Adventure Hersteller: Konami Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES

Sound, 71%

82%

Ein Spaß für zwei

Top Racer

Lotus 2 fürs Super Fa micom? Kemcos Too Racer sieht nicht nur aus w e eine Konsolenvariante des be nehlen Amiga Rennspiels, es spielt sich auch so und - des Rätsels Lö sung - wurde tatsächlich für den ja nanischen Markt von den englischen Lotus-Erlindern Gremlin Graphics wiederaufbereitet Am besten spiell man Top Racer zu zweit. Wie beim er sten Teil darf man zwar auch alleine 'ran der Split Bildschirm bleibt je noch im Solomodus bestehen Das ist das einzige Manko am flotten Gera se durch insgesamt sieben Länder. Jede Lovaldal besitzt verschiedene Strecken, die teils wiederum in ver sch edenen Grafikstilen gehalten sind dafür, daß das Modul nur eine Spei cherkagazität von 4 MBit besitzt, wur



Englische Programmlerer haben ganze Arbeit geleistet

Top Racer ist dank flotter Grafik und hoher Spielbarked (die Gangschall tung auf die seitlichen Taster des Joy pads zu legen, ist eine sehr gute Idee) eines der bisher besten Konsolenrennspiele. Nur der Sound ist etwas milde - aher das kann echte Bleifuße nicht vom Gasgeben abhalten

Testmuster von Galaxy

SUPER NES

Genre: Rennspiel Hersteller: Kemco, Zirka-Prels: 138 Mark

de eine Menge hinaufgepackt

Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellba

72%





DAS Fachgeschaft mit DER Fachberatung Supermodule zu Superpreisen

NES-Umbau auf US Norm 60, DM • MD-Spiele ab 39,- DM Viele Gebrauchtmodule vorrätig! Der weiteste Weg lohnt sich! Laden Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel., 0208/889409 Versand Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel 0208/670762

GNADENLOS

089-4802913

SEGA MEGA A. Riegs of Power 69,90 Road Blasters 39,90 Road Rush Bare Knuckie Bonanza Bron. Buck Rogers California Gam Crackdown E - Swat 99,90 S wic the Hedge 39,90 Steel Empire 39,90 Spiderman 30,90 Starchuser 50,90 Starchuser 55,90 Streets of Ruge 35,90 Sweed of Sodan 55,90 Sweed of Cup Dangerous Sond Desert Strike

Devil Crash Double Dragon II

Fantasen Soldier Fatal Labyrenth Final Bloss Fire Mustarig Gainground Ghost'o Ghoult Golden Axe Gynoug Hard Driving

99-19 Seized of Sodian 50,00 Teachon W Cup 19,00 Teachon W Cup 19,00 Tea Jisro Earl 73,00 Thusdeforce II 73,00 Thusdeforce II 73,00 Thusdeforce II 73,00 Thusdeforce II 73,00 Tobis 90,00 Turican 64,00 Undeadine 64,00 Valie IV Valie IV Valie IV Volved 19,00 Volved 19

57,90 GAME GEAR

29,90 Solomon's C 59,90 Startneck 39,90 Tail Gator 52,90 Turrican 52,90 Volleyfire 52,90 NBA Allia

49.90 Berfan Wall 65.90 (Nexadd Duck 19,90 Fantany Zone 59,90 Galaga 91 49,90 Heavy Weight Ch. 669,90 Mickey Mouse 19,90 Monsco GP

GAMEBOY FAMICOM 99,90 Li A M E
29,90 Aktuori
79,90 Lightplayer
c 75,90 Advecture lists
29,90 Afterburst
45,90 Afteroid
49,90 Asteroid
55,90 Battle Trails 4699 Allerod

70 Baist-Trads

70 Baist-Trads 49,90 STG

NEO GEO

19,00 Trash Rafley
15,50 Western Spicle beferbat.
15,50 Alle Spiele and Importe
15,50 Ohne deutsche Ambeitung.
Wir haften such für die
15,50 Kompasibilitist der Spiele
16,40 Kompasibilitist der Spie

SC40 Notificial de Spirle 19,90 Leferung per Nachrahme CC40 zurögi. DM 7,90 Versand. 39,90 Smehlessen Gusser bei 35,90 Smehlessen Gusser bei 35,90 Keise Auslandhisferung 35,90 Gescheim.

29,90 fach, 8000 Monches M

Punkte machen ohne Ende.

Mit dem Spiele-Sonderheft

AMIGA play!

die Nr.1!

Mings mit AMIGA play jetz. - Saled Sandernen



Jetzt Punkte machen mit AMIGA play.

> Überleben Sie alle kritischen Stellen. Zum Beispiel bei:

Populous II <

Battle Isle V

Lemmings V

Monkey Island ✓

AMIGA play führt durch Larry V V

Wonderland ✓

Kings Quest 🗸

und viele andere mehr /

Mit AMIGA play geht's ab in den High Score worauf Sie sich verlassen können.

b sofort beim Zeitschriftenhändier!

vnx-Fans werden diesen ynx-Fans werden gut bedient. Das farbige Handheld mit dem niedlichen 3-D-Chip rerkauft sich, nicht zuletzt dank gesteigertem Werbeetat. immer besser; die Software wird immer zahlreicher. Qualitativ brauchen sich die neuesten Module ebenfalls nicht zu verstecken. Um Euch auf die kommende Modulflut vorzubereiten, findet Ihr in untenstehender Tabelle alle angekundigten Spiele im Überblick. kn

Klassiker im Anmarsch

Neben dem grafisch beeindruckenden Rollenspielepos Eve of the Beholder wird auch schon fleißig an Dave Jones' Lemmings gebastelt. Bereits in wenigen Monaten sollen nach Herstellerangaben die kleinen Suizid-Tierchen ihre Handheld-Premiere feiern. Bollenspielfans müssen sich jedoch noch bis zum Herbst gedulden --Eve of the Beholder kommt erst m Oktober Wer jedoch in Sachen Dungeons nicht warten will, sollte sich The Guardians: Storm over Doria zulegen, Hier steuert Ihr Eure Party von oben gesehen durch ein Königreich, um selbiges zu retten



Kommende Lynx-Module				
Titel	Genre	Erscheinungs- termin		
Dirty Larry Hyperdrome Pit-Fighter Pin-bail Jam Malibu Volleybail Daemonsgale Steel Talons Worldclass Soccer Rolling Thunder Shadow of the Beast Bad Boy Tennis 720 Vindicates Palden Palden Baltman 2 Ninja Galden 3 Missile Command Eye of the Beholder	Action Action Action Action Action Geschicklichkeit Sport Rollenspiel Simulation Sport Action Company	Mei '92' Mai '92' Mai '92' Mai '92' Mai '92' Mai '92' Mai '92' Juni '92' Jun		

Selbst der grandiose Steel Talons-Automat wird fürs Lynx auf Modul gebannt. Diese Hubschraubersimulation gehört dank superschneller Vektorgrafik zu den besten, die iemals in einer Spielhalle aufgestellt wurden. Ob der Lynx-Minibildschirm genauso flotte 3-D-Grafik hergibt wie das Original. erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



Die vier Helden aus The Guardians: Storm over Doria

Prügelpanik

Pit-Fighter

Tengens Prügelauto mat wird so ungefähr auf alles umoesetzt. was mit Joystick oder pad arbeitet Auf dem Super NES sieht es im Ge gensatz zur gelungenen Mega-Drive Umsetzung allerdings miserabel aus Nachdem e.ner von drei Schlägern ausgesucht wurde, prügelt Ihr zu zwert oder alleine auf je einen Gegner ein Allerle Waffen (Messer, Stöcke. Kisten) helfen Euch dabei - voraus gesetzt, Ihr kommt dazu, sie aufzuhe

Einziger grafischer Lichtblick in d.e. ser Prügetei, die bunten Sprites Die Hintergründe dagegen könnten auch vom C64 slammen (triste Farblosig ke.t). Spie er sch gleitet Pit-Fighter in die dunkelsten Schaftkreise ab: Die Gegner reagieren zu schnell bzw. zu



Ein solches Spiel hat das Super NES nicht verdient

hat auch das Sonte des größten Joy pad Künstlers sein Lebenslicht ausge blasen Zudem gibt's dermaßen we nig Schläge (bei zehn verfügbaren Tasteni), daß selbst unterbemittelte Prügelspiele gegen diese Pil Fighter Umsetzung goldig daslehen Fazil.



SUPER NES 25% Schwierrakeit: sr



The Flash

Jeder Actionfilm bekommt auf dem Game Boy sein Prügelspiel Ihr rennt als alternativer Superman im roten Diess die Plattformen entlang, prügelt auf Knopldruck besartige Gang-Mitglieder zu Boden oder laßt Euer Sprite zum Wir betsturm werden, Fazit Ein ödes Pru gelabenteuer mit vereinzelten Gags in Sachen Grafik, Sound und Spielbar keit weit weniger speklakulär als der Film und die US Fernsehsene, die bei uns noch nicht angelaufen ist. Testmuster von Flashpoint

Genre: Action Hersteller: TH-Q Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 43% Gratik: 45 % Schwierigkeit: mittel



Missile Command

Noch'n Klass ker auf dem Game Boy Mit insgesamt 30 Schuß pro Level dür fen wieder alle weltbekannten Städte von e.ner feindlichen Pixel Invasion beschätzt werden Anti enende Raketen, feindliche Bomber und Satelliten harren der Zer störung eigene Häuserreihen der Rel tung. Trotz schlichter Grafik und trocke nem Sound hat sich der Klassiker etwas Spielspaß bewahrt. Das Spielprinzip macht für den Moment Spaß langfr stige Motivation gibt's nicht Testmuster von Flashpoint.

Genre: Geschicklichkeit Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 51% ratile: 14%

chwierinkeit: mittel

ESTANTE FILE	<u>586</u>	1
	IEM	AM/G/
Aggry		64,50
Amberster		82.90
Battle sit, engl.	68.50	76,80
Black Cryet		83.50
Buck Rogers 2, engl.	73,80	
Bundesligs Manager Prol.et.	74,00	76.80
Castle of Dr. Brain, Apl.dt.	84,50	
Civilisation, kpl.dt.	97,50	
Conquest of Langbow, kell-dt.	BB,50	
Bas Sohwarze Auge -		
Die Schicksalsklinge, kpl.dt.	91,58	
Elwra 2, lqsl.dt.	84,50	*76,90
Falcon 3.0, kpl.dt.	102,50	
Flames of Freedom, dt. Anl.	98,40	84,20
Gobins, engl.	68,50	
Grand Prix, dt. Ani		84,20
Hyperspeed dt Ant	97,80	
Kings Quest 5 VGA, Ipl.dt.	98,00	
Larry 5 VGA, kpLdt.	88,50	
Monkey Island 1 kp.dt.	88,50	76,80
Monkey faland 2, kpl.dt.	88,50	
Pinba Dreams		63,90
Shadowlands, dl. Anl.		73,50
Sim Art. engl.	89,40	89.40
Space Quest 4	88,50	76.80
Space Shuttle dt. Anl	118 50	
Specia Ferces, dt Ant.		\$4,20
Ster Trek 25th Anniversary	74,80	
Trius the Fox, dt. Anl.	73,80	63.90
ultima Underworld, dt. Ant.	89.50	
Wing Commander 2 VGA, dt Ar	sl. 88.50	
Wing Commander 1 Edition is	tel	
Missian Diate 1+2, dt. And.	108,50	
Soundblaster 2.0, dl. Handb.	279,00	
Ad Lib Soundkarte, dt. Ant	139,00	
Joystick Gravis Schwarz	79,80	
Joystick Gravis Transparent	82,90	71 50
'= appliech		

Preiskorrektur und Anderung vorbehalte Vorkasse + DM 5,00 Post Nachtahme + DM 8,00

unsoft K.Whtulski

Waller-Grop us-Str. 3 3057 Neustadt 1 Telefon 050 32/54 84 - Fax 0 51 31/5 52 24 Kein Ladenverkauf - Nur Versans

ECO

Telefan 02205/6624 10-18 Ula

NUR SOLANOS VORRAT REICHT

Decom GbR, C+V Games Pestalozziweg 48 * 5064 Rösrath Hotline 02205/5624 * Fax 02205/81649 Fr von 10 00 18 00 Uhr Nur Ver

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Action

Basketbrawl

Basketball mit deutlichem Prügeleinschlag bielet Alaris neuestes "Sport spiel". Statt elegantem Ballstibitzen dominieren Messerstiche und Kniekeh lentritte Mit Bundesliga Basketball hat Basketbrawl wenig zu lun. Auf dem Spielfeld lagern diverse Extras, die Fuer Sprefer (zehn stehen zur Wahl) als Hilfsmittel einselzen darf. Dank netter Grafik Paßworten und dem Outlaw-Touch mach! Basketbrawl halbweds Spall. At lerdings soltien nur Sportfans mit Spaß am Prügeln zugrerfen.

Genre: Sport Hersteller: Atari Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 56% Grafik: 64% Sound: 39% Schwierigkeit; mittel



Hydra

Actionlastice Bootsrennen niht's nicht altzu viele. Hydra schließt die Lücke auf dem Lynx. Ihr steuert Euren Flitzer durch Amerikas Wasserstraßen: eine heiße Fracht an Bord, eine Laserkanone am Bug Hindernisse werden weggeballert, Extras aufgesammelt, Dank eingebautem 3-D-Chip ist die Grafik flott, die Objekte zoomen fix, das Spiel dementsprechend rasant Die nicht gerade innovativen Ideen und der recht knackige Schwierigkeitsgrad ver hindern übermäßigen Spielspaß. Ich

Hersteller: Atari Zirka-Preis, 80 Mark LYNX

58% Grafik: 73% Sound: 58%



Segas berühmte "Golden Axe" Sene hat einen neuen Sprößling dazugewonnen. Der "Ax Battler" ein knackiner Schwertschwinger, treibt sein Unwesen in dem gleichnamigen Game-Gear-Ac linn-Adventure

Spielerisch teilt sich Ax Battler in zwei aroße Bereiche. Zum einen gift es, einen Märchenkontinent zu erforschen, der aus der Vogelperspektive gezeigt wird Beim Umherwandern findet der Held Schlösser und Städte, die ebenfalls von oben zu sehen sind. In den Orten sind Geschälte, in denen Ax Battler seine Ausrüstung aufstockt, Rasthäuser, um verbrauchte Lebenseneroze wieder auf zufrischen sowie gesprächige Eirwoh ner, die Tips und Hinweise verraten, findet Ibr ebenta is

Neben dem Adventure-Part spielt der hohe Actionanteil eine große Rolle. Tretti It unterwegs auf ein Monster, wird auf erne Seilenansicht umgeblendet. Hier muß mit Geschick und Schnelligkeit dem Geoner der Garaus gernacht wer den. Betretet ihr ein Labyrinth, bleibt die Seitenansicht erhalten. In den Dun geons harren nicht nur fiese Monster sondern zusätzlich knifflige Fallen und kleine Puzzles, die mit Geschick zu fösen sind. Am Ende eines solchen Labyrinths warlet in den meisten Fällen ein besonders dicker Gegner Erst wenn die ser besiegt worden ist, könnt ihr auf der Oberwelt in neue Gebiele vordringen.

Da Ax Baltler schwierig an einem Stück zu lösen ist, bekommt Ihr in den Städten jeweils ein Paßwort, mit dem Ihr späler wieder an alter Stelle einsterpt Technisch wie spielensch bietet Ax Battler keinen Grund zur Klage. Im Gegenteil - das Modul ist ein würdiger Vertreter der Gattung Action-Adventure. Die ge fühlvolle Monsterklooperer macht, nicht zuletzt dank übersichtlicher Grafik Spaß und die Motivation, ein neues Dungeon zu erobern, ist hoch

Die Bildschirmtexte sowie die Anteilung unseres Testmoduls sind übrigens in japanisch - frotzdem läßt sich Ax Battler mit etwas Phantasie spielen Testmuster von Contitronic

Genre: Action Hersteller: Sega Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 77% Grafik: 76% Sound: 62 % Schwierigkeit: mittel



Alien Syndrome

Vor knapp fünf Jahren faszinierte Se ga die Arcade-Fans mit dem Alienlastigen Actionspektakel Alien Syndrome. Halbherzige Computerversinnen und eine kompetente Master-System-Umsetzung brachte uns die Alien Hatz ins traule Heim Mittlerweile liegt der Japanimport für das Game Gear vor, der nicht identisch mit der Master System-Adaption ist

In mindestens vier Levels sammelt Ihr gefangene Kameraden ein, ergaltert dabei unterschiedliche Extras und metze I diverse Weltraumviecher nieder Das Spielfeld, jeweils ein feindliches Raum schiff, scrollt daber in alle Bichtingen Wenn Ihr eine best mmte Anzahl Kolle gen befred (sorich: berührt) habt, stellt sich ein Obermotz zum Kampf. Wer sich vorher die passende Waffe besorgt, hat hier deutlich leichteres Spiel

So sehr ich mich persönlich über die Game-Gear Version freue, so wenig Chancen raume ch dem Modul als Kassenschlager ein. Die Umsetzung ist zwar höchst solide, wurde allerdings gegenüber dem Original in keinster Weise aufgepeppt. Der gradlinige Spielverlauf bietet einerseits einen unkomplizierten Einstieg, offeriert andererserts keine großartigen Motivationsschübe War auf Actionspiele steht, der sollte sich das optisch und akuslisch saubere Alien Syndrome besorgen, an Knaller wie GG Aleste oder GG Shinobi kommt es alter dings night heran Fazil: Solide Game-Gear Action die nicht weh tut. Testmuster von Dynatex. ma

st

be

er

ur

LI

di

w



Benre: Action lersteller: Sims Zirka-Preis: 80 Mark **GAME GEAR 69%**

Grafik: 68% Schwierigkeit: mittel





DAS GIBT'S NUR IN DER AMIGA SPIELE DISC NR.3:

4 komplette Spiel-Programme mit garantiert viel Action, Spannung und Spaß! Natürlich zusammen mit ausführlichen Anleitungen zu jedem Spiel. Und das zum sensationellen Preis von nur 19,80,- DM!

BOUNCING BALLS

Sie donnern mit inren Kugein durch starke dre dimensionale Landschaffen. Der absolute Kugelspaß für ein oder zwei Soletr mit professione len türes wie Spiit-Screen, Level-Editor und hatunich rasend schiedler Grafix!

SPHA

Bis zu drei Spieler versuchen, die Murmeln des Gegners vom Spielbreit zu sich eben. Ein fesselndes Gesellschaftsspiel mit klasse Graf klund vielen Extract

MAD

Versuchen Sie als einer von vier Spielern Thre Meute per Wurfel sicher ins Ziel zu oringen

NIM

Das Bier-Spiet Wer die fetzte Pulle austrinkt, nat gewonnen Ein feuchtfrohliches Spiel gegen einen trinkfesten Computergegnei

> Bestellt die neueste SPIELE DISC bei Amiga Leserservice CSJ Postfach 140220, 8000 München 5 oder per Telefon 089/24 01 32 2

AMIGA

AMIGA SPIELE DISC - KEINER BIETET MEHR FÜR DEINEN AMIGA

MUSIK BUCHER FILM

and general Safet workers were count of stated PAPS until Recommended to the processor of programs, so their, Connect with briefs; some information. Due breakful Parties, which is the programs of the progra

CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE



Cath Carroll: England made me

Total Debandins zu ihrer Hermidstatt Mancheder Schwied (die E. Hermings) beim eines Punk-Pock Magazins weit von europischem Abudigsgebnuch ab. Erdigland made mei schütelt ein Füllhom mit Internamerianschen Reytherne samt Kontrolle. Reytherne samt Kontrolle Schwie weit wir der der dem Galt Deraft hat die Sonig pette unter Kontrolle Selbst wern ab und zu ein bötchen Prink durchschammeri geht die inomatische aber über zugen des Sonig Patelle unter die Haut. Im des Sonig Patelle unter die Haut. Im gestellt der der Baut. Im des Sonig Patelle unter die Haut. Im gestellt der der Baut. Im des Sonig Patelle unter die Haut. Im gestellt der Baut. Im des Sonig Patelle unter die Haut. Im gestellt der Sonig Patelle unter der Haut. Im gestellt der Gestellt der Ge

Rough Trade 520 006-2 11 Tracks / 58:21 Minuten POWER-WERTUNG/ empfehlenswert

STORING TO STORY

Ten Sharp: Under

Wer auf harmonische, flügelbegielde Softpopmusik steht, ist mid Ten Sharps neuer Scheibe gut bedient. Die Lieder sind ausnahmsfos metorisch und für weiche Gemüler, die ein wenig Abstand von den vielen Extremen gewinnen wo

Neben den berden Hits "You" und "Ain't my beating heart" schneiden die übrigen Leder größtenleils zwar etwas schlechter ab, sind zum Reinhören aber immer noch hübsich denud. ##

> Sony CD 468451-2 17 Tracks / 44:58 Minuten POWER-WERTUNG empfehlenswert

CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE



Danny Tate

En Gammy für Damny' Vorprogram med Amer kanscher Feinhalt um Aberlieur, wirdern mit Amer kanscher Feinhalt um Aberlieur, wirdernmen in Eine Countife, Erdiger Röck, bruifige Girarenakorde, Röbb ecenstimme Damiy gell os, as wär den Horde Indamer in hier ihm het Zw. schendurch beweit der Naufursuben, die der auch lese Passagen beherrscht, erglatelengs wenn gaster konsequent ein paar Hordschelen nach Rock nicht aus wer ersen muld, wen hier der mits bet en, wie er am beden nicht eine Mittel und vor geste konsequent. Die Versperch Damit und vor Sprend
Charisma CDCUS14-262 797 13 Tracks / 52:25 Minuten POWER-WERTUNG: empfehlenswert





Peter Herborn Something Personal

Henderson, Jazzer und Hendrur Fan widmet "Something Personal" einem neuentdecktern Leiblingsanstrument Das Aurn Samp Gunett spielt, von Jazz-Prominenz an Gitarie, Baß, Prano und Sarophon begletet, acht Stücke die gesamle emotionale Spanibre te der Sfrechinstrumente andecken und die sich beschlicht Gekondig geovern wurden auch Monk und Jimmy Hen

Für flexible Hörer ist die Scheibe sehr interessant

> JMT 849 156-2 9 Tracks/47:14 Minuten POWER-WERTUNG: empfehlenswert



Actraiser

Hobboundages und Videospelent sich bei Berate State Blank zus Gebrate Bei nachte bei Annet Kopfton den Junio bei Annet Kopfton machte sich vor allem ducht die bembassberich Soundtrasst beidebte Videospele einen Namen Als Bespal den hier der Super-Famoun Kuller Actraiser Passend zum Sodi gehr jett die apparimptot DL über bei der Vorse Kopfton mit der Umsel zung auf den Sübering schembt kreine Multe geptien Die CD ist dene simple 11 Überspellung of Super-Famoun Muss Kanne Reiemsgeldung vann Reimassen kein erleite Sürchstein von der State Famoun d

Japanimport/ALCA-105 18 Tracks/43:17 Minuten POWER-WERTUNG: für Fans



交替機能 トラスンフェストイト ロントン・フィネベーモニ 保証金数 → デを中枢こうに 古

Dragonquest 4

En val weder Kosten noch Möhen perschut, die Misk zu ihrem gapanschen Kulfollenspiel Dragnonziell stägerechtin Schrist watern die nied druchgehend Vasssch instrumenter bei Luder wurde vom Indone Philata mone Ortheista engespiel. Streichter und lässer sieder in sein Anzeite der die wirdigen mit einer Solderstässten in der Führungsonde. Absseicher in Stowe land stunden das symphonische Treiber ab. Klassingprande nützer wegörten stollene Reliefspieler verden sich erfrette dem Grauf. An nieden in der verpführe stollene Reliefspieler verden sich erfrette dem Grauf. An nieden in der

Japanimport
11 Tracks / 57:21 Minuten
POWER-WERTUNG:
emptehlenswert

GREENPEACE



Wir wollen, daß die Menschheit in Zukunft wieder baden geht.



Gary Moore: After Hours

Der entsigne Rocksglarms Gany Moore lender dien Blaus. Die Hardszere Malancholle der großen Mester hat er (pflackchemelse) noch nicht dand, delfis schweift er ab und zu in bewachbarte Genersa Eb zu nundes Albom, das leine Ausnahmequalitäten offenbart, aber durchaus kompeleint jedenheit wird. Gegenüber der leitzen O'S till op the Stuess die Viller Hours allertrings einibet Lieben blöten. Blues Erissighen würde ich eher zum letzen Streich der Blues Galf viller Hours allertrings einiwürde ich eher zum letzen Streich der Blues Galf viller.

Virgin CDV 2684
11 Tracks / 48:25 Minutes
POWER-WERTUNG:
durchschpittlich



Wanderers from Y's

Um das Songmateral des Action Adventiures Ys 3 in aufgespepier Form zu versiblem, griff Falcom gliech auf eine Boppet-CD zurück. Die orchestellan Souche wurden gut aufberneite, tieb mit spaanschem Sangesenlagen bestückt per der Songesenlagen bestückt auf eine Aufgespelle bestückt werden werden Sangesenlagen bestückt auf berahm Sangesenlagen bestünden zurückte werden Sangesenlagen bestünden zurückte auf Beständ und siehen Verlagen bei Verlagen bei Verlagen Dir mit Klassaks und Techno-Stücken Testmu ster von CWM. ma

Japanimport 44 Tracks (2 CDs) / 102:36 Minuten POWER-WERTUNG: empfehlenswert



Cowboy Junkies: Black eyed Man

Leb

gen

ding

Kon

stylt

ame

und

รมก

aus

har

stei

nut

arb

Rů

Blu

wer

ma

Die Molimalsten aus Kanade geben sich auf ihrem vereinen Abum eines Linde ihrem unweigsechlichen Sitt sollichte aber untereine Schopen und der Western unserigsechlichen Sitte sollichte des verlieners Songs pomiert wiederzugsen, son die demogri freu gehöbeten Mago immens flüsset uns eine Sitte die von dieselner Gaber end Sollieg zug unschmachtell werden. Wie die von dieselner Gaber en Geben der Western uns der Western der W

RCA PD 90620
12 Tracks / 46:35 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswort



Billy Joel: A Matter of Trust

Während das zeitgleich erschienene Musikvideo "Live from Leningrad USSR" sich mehr Joels Musik widmet bringt uns das vortlegende Band den Privatmann Billy Joel näher.

Was er vo mit wem bei seiner Tour durch die ehemalige UDSSR 1991 erüb hat, spiegelt sich in den gut 80 Minuten wider. Die Musik wurde in diesem Fall auf die Aussvechselbank verdammt. Gefühte und Stimmungen stürmen den Platz. Ein Leckerbissen für Hardcore Fans.

SMV 49099 2 ca. 85 Minuten POWER-WERTUNG:

And the contract of



REO Speedwagon: Video Anthology

SMV 49104-2 16 Tracks/ca. 80 Minuten POWER-WERTUNG: durchschnittlich



Steve Ray Vaughan: Live at the El Mocambo

Mehr zufältig als geplant wurde Vaunban Auftrit in Toronto S. However hans Auftrit in Toronto S. However han Auftrit in Toronto S. However han Auftrit in Bruther from However han and sen ein Bruther auf han bei Auftrit in Auftrit i

SMV 49111-2 12 Songs / ca. 65 Minuten POWEN-WENTUNG: für Fans



Ozzy Ozbourne: Don't biame me

Ozzy und sam Schlagoraug gehölen ses tela yő Salbarau milhok nő Nöl és satlad Yő Salbarau milhok nő nől és satlad Tig saján se vel zu erzőlelen, und gegena das lat er al-Tooth tábara mér. Die Antálage mil "Bate" Sabbalhi" die Solokarrae de legendári US Fournée Mille der achtager Jahre. De Dokumentation sit genitori mil 17 Junior 18 de product mil 17 Junior 18 de product mil 17 Junior 18 de product mil 18 de product selben in de product selben de product selb

SMV 49103-2 17 Tracks/ca. 100 Minuten POWER-WERTUNG: empfehlenswert



Das Science-fiction-Jahr 1992

"Das Science Fiction Jahr 1992" des Herausgebers Wolfgam Jeschibe gehöht set einer Deider zu den unrefälls heht Jahrbüchern für den Fran und den Fachmann. Für knöpen 1000 Seiler zu den entsprechenden Neuestschenun gen, Fillmen, Comiss und Feineb julien Essag, intervens und Bestpechungen mit finan 1992 gelöch schn zie Mattikhillegen. Dennoch lohit serbis dank der Unzahl kompelerter Sätze von Amery, Urbanek, Weggand, Nagule, Stessu und anderen lichere

Heyne SF 06/4850
Autor: W. Jeschke (Hrg.)
Preis: 26 Mark
POWER WERTUNG:
empfehlenswert

Hol Dir den **POWER** Ordner!



Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Halt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM.

Gloich Zuschlagenill



None Varname

817 Ort

Day, m. Unsersch. M. Oxpon einfach abstüllen. ausschneiden, auf Positione Meben und einser Ma. M. &. Technik, Leseisennice. 15. Position. 14.02.20. 8060 München S.



Die Malia-Erbin

Was elles passiven kann, wenn eine proge Frain annen Malla Charienthera tet und der Flandungen Jahseld in der Pallein minet Jahseld, tall annen erzählt Die Malla Erbni Neben John le Cari und Con Forbes gehört Einner Leo nard zu den besten Spanningsaufen der angelsschrisischen Literatur. Auch son neuer Thinte überzeigt durch sein ein erfühltsamen Charakestuden, Kombriert mit Kinaktern Adonszenen der den Leser bis zur letzten Seite fesseln —

ISBN: 3-453-05452-0
Autor: Elmore Leonard
Verlag: Heyne
Preis: 8,80 Mark
POWEN-WERTUNG:
empfehlenswert

All Discount of the last of th



Der Traum-Meister

Das bekannteste osldeutsche Science fiction-Autoreigespann Angela und Kartheurs (Steinmüller schlägt mit einem Fantasy Roman zu. Die Ernwöhner vom Miscara haben das Tälumen eveternt ihr Leben wird von Arbeil und Gier be stimmt Erines Tages kommin Kildera, ein Fremdet, der des Träumens noch mäch fügst, wird Miscaras Traum Meister und verandert die Steinmens noch mäch bigst, wird Miscaras Traum Meister und verandert die Steinmens noch mäch bigst, wird Miscaras Traum Meister und verandert die Steinmens noch mäch big verandert die Steinmens noch mäch verandert die Steinmens noch
Ein recht anspruchsvoller Fantasy-Roman.

ISBN: 3-453-05412-1
Autor. Angela und Karlheinz
Steinmüller
Verlag: Heyne Verlag
Prols: 12,80 Mark
POWER-WENTUING:
empfehlenswert



Pilger des Hasses

Sell Unberto Ecos Name der Rose" ist das Mildte in broaktauf in Ze at das Mildte in broaktauf in Ze at den der Zeit ahnend, hat die englische Krim autom Ellis Pleites einen Dietklir Mohnt has seine Schrieberhut gezus bert, der auf den dieter Spurien von Ecos Will am un Saksrufe wandel Herausgekommen ist dabei eine mäßlig sponnende, aber eistauf ich ihrhreche Kurzwelluntsnaftung. Wer von narten Detektiven der Nass voll hat, darf ohne Bedauern ims ilteransche und interes sande Koster gemäte.

ISBN: 3-453-05311-7
Autor: Ellis Pelers
Verlag: Heyne
Prois: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

Das Spiel der Macht

Leute die unerschüllerfich an des Guter im Menschen glauben, machen um diesen zynschen Roman besser einen großen Bogen. Der spanische Erfolgsaufor Vazugur Montalban pranigert in gewohnt virtusser Weise die Kompizen schaft zwischen Geberndiensten, Miliartikaturen und vermentlich demokratie schen Petigerungen an. Der auf der wahren Begebenheit basserende Roman Johnt sich

ISBN: 3-499-13036
Autor: M. Manuel Vasquez
Montalban
Verlag: Rowohit
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

AND TAXABLE PARTY.



Rocky I — V

In puncto cineastische Peinlichkeiten pro Karriereiahr steht Silvester Stallone ganz wed oben. Glücklicherweise wird der kleine Amerikaner dem Kinopubli kum zukünftiger Jahre nicht wegen der unsaglichen "Rambo" - Blut und Bo den Schmonzetten in Erinnerung blei ben, sondern nur wegen "Rocky" Und das ist out so. Bereits 1976 startete die ewige Boxermår vom kleinen Proteten. der mühsam und verbissen die Leiter des Erfolgs erklammt. Sylvester spielte sochismus grenzender Leidensfähligke I den Boxer Rocky Balboa - er schrieb auch das erstaunliche Orehbuch Was auf den ersten Blick wie eine dieser typi Chance" Geschichten aussah ent pupple sich als feingesponnenes Garn Die Handlung geschickt konstruert und nuancenreich, die Nebendarsteller pla stisch ausgearbeitet und alles unge mein spannend und selbstronisch an gerichlet. Noch heute kann man sich dem Reiz der Geschichte kaum entzie hen Man muß wohl nicht erwähnen daß die alsbald anberaumten Fortset zungen dem Original nicht das Wasser reichen konnten Die jeweiligen Endgeggan, KGB Kamp(maschinen) - die Sto. rys immer konstruierter Deshalb kön nen wir nur den ersten Ted der Boxer Saga uneingeschränkt empfehlen. Die Teile 2 bis 5 erreichen die Qualitaten des Vorgångers leider nicht, sondern prä sentieren sich als dumpfe Prügelstrei fen, die durchaus beweisen, das Boxen kein gar so harmloser Freizertsport sein kann. Wer die Sammlung komplettieren mochte, kann jetzt für jeweils 30 Mark pro Folge zuschlagen.

Regie: John G. Avildsen Produzent: Irwin Winkler, Robert Chartoff Drehbuch: Sylvester Stallone, Darsteller: Sylvester Stallone, Talia Shine Burt Young

Talla Shire, Burt Young
Laulzeit: ca. 100 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Warner Home
Video
Zirka-Preis: pro Folge 29,95
Mark
POWER-WERTUNG:

empfehlenswert/

durchschnittlich

And the same of



Mechkrieger

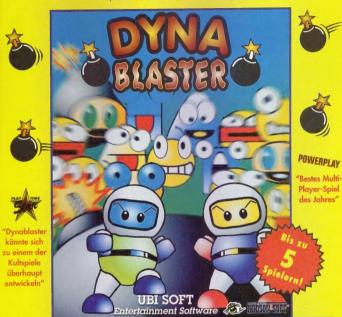
Wenn es nach den Brettspieldesi gnern der Firma FASA geht, erwartet uns in der fernen Zukunft wen g Erfreutches. Statt Frede, Freude, Eierkuchen bielet das 31. Jahrhundert Ärger und Chaos sall Zwar hal sich die Mensch herlam Laufe der Jahrhunderte über das bekannle Universum ausgebreitel und fremde Planeten gleich dutzendweise "Homo Sap ens" durch den Exodus nicht geworden im Gegenteil Lokale Auseinandersetzungen und planetare Konflikte sind an der Tagesordnung Auf den Schlachtfeldern des 31 Jahrhunderls tummeln sich a lerdings keine Sol daten wie wir sie kennen. Die Herren der umkämpften Gebiele sind gigantische Roboter, über 10 Meter hoch und bis zu 100 Tonnen schwer Diese Metallunge tume, "Battlemech" genannt, sind die Hauptakteure des oleichnamigen Table Board"-Rollenspieles, das in titlenweile 10 Jahre auf dem Buckel hal. Aus dem Wunschtraum zweier Studenlen die die Battlemechs (und die Firma FASA) vor über einer Dekade ins Leben gerufen haben, ist heute ein regelrechter Kon zern geworden Vom "normalen" Brett spiel, über Computergrooramme bis zum Battlemech-Bausatz gibt's alles, was das Spielerherz begehrt Der deutsche FASA Vertrieb nimmt

sich des Stoffes an und bringt nach und nach die Werke komplett ins Deutsche überselzt auch heimischen Spielern et was näher Jungster Sproß der übersetz len Fassungen ist das Spiel Mechkne ger, das wie gewohnt in Buchform von liegt. Allergings sollten sich an die Abenteuer, die in Mechkneger warten, nur Spieler setzen, die schon etwas Er fahrung im "Battlemech" Universum haben Neulinge werden zwar mit zahlmaterial versorgt, stellenweise setzen diese Hinweise allerdings Grundkenntnisse voraus. Experten, oder Spieler, die mit den Battlemech"-Szenarien ver trauter sind, finden hier Stoff und Tips für neue spannungsgeladene High-

ISBN: Verlag, Fantasy Productions Preis: 40 Mark POWER-WERTUNG: empfehlenswert

Nach einer PC-Engine, Game-Boy- und Automatenversion kommt das Multispielerereignis des letzten Jahres nun auch auf dem Heimcomputer!

"Ein Spielerwunschtraum wird explosive Wirtlichkeit. Alleine macht's Spaß, zu fünft bricht Dynoblaster alle Faszinationsrekorde." Powerplay





Sammeln Sie alle nützlichen Extras und Bombensymbole, um mehr Bomben zu bekommen oder einen größeren Explosionsradius zu erreichen.



Aktienstraße 62, 4330 Mülheim / Ruhr Tel: (0208) 442 05 Fax: (0208) 442 87

Der Totenkopfmodus bietet einige Überraschungen. Machen Sie sich auf alles gefaßt!



Jeder gegen jeden oder alle gegen einen... Das kommt ganz drauf an!

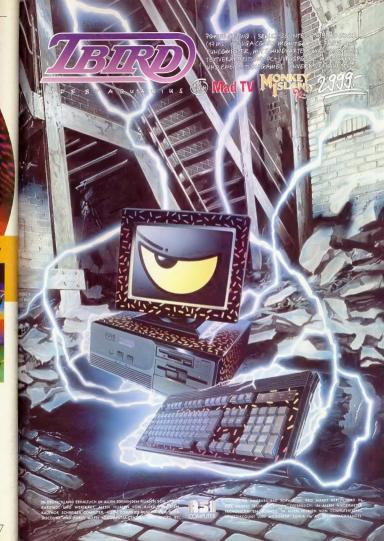
AMIGA ATARI ST IBM & Kompatible C64 (1 bis 3 Spieler) RUSHWARE

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst
Mitverniet:

Karason, Darius

Thall AG





Fahre Deinen Jaguar XJ220 gegen andere Superflitzer von Ferrari, Porsche oder Lamborghini über 36 Kurse in 12 verschiedenen Ländern. Rase durch verschiedene Wetterbedingungen und rechne mit Wasserfällen, Tunneln, Klippen, Brücken und Bergstraßen.

- Nebel, Schnee, Wind, Regen und Sandsfürme.
- Ein- oder Zwei-Spieleroption mit gesplittetem Bildschirm.
- Joystick- oder Mauskontrolle.
- Karteneditor Kreiere Deine eigene Strecken.
- Strategisches Finanzmanagement.













BONAICO

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Jissere Serviceline beantwortet zi
Telefon (0 61 07) 620 67,

CORE

TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS. TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511 27(50ma)

Screen shots taken fro Amiga version

Verfübar für ATARI ST und AMIGA 1 MB Voraussetzung